Tot.193

新闻专题：超越EA！全球最大第三方游戏厂商诞生！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



改版大行动！
新栏目 新看点
PS3专栏开张，热门游戏专页第一弹
游戏类型步入中文化

Wii世代特别版
Wii Fit
首发深度评测

特别企划
游戏历史上的
30大发明
真·風神制作

攻略透解
无瑕传说
战国BASARA 2 英雄外传
SD高达G世纪 战魂

寄选票 中主机大奖！

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动火热启动

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

2008.1A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
01>
9 771008 060006

Gamehalo DVD mini
刺客信条 BOSS战影像攻略
游戏点评 使命召唤4 现代战争
热血最强之恶魔城X 历代记

赠品
2008立方台历＋Gamehalo DVD mini

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第193期 TV GAME半月刊
2008年1月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

Part 1

1A

COVER STAFF

封面用图：铁拳 6
设计总监/封面设计：Jason

©1994-2006 NAMCO BANDAI Games Inc.









特稿 P.26
游戏类型步入中文化

游戏情报站

《街头霸王IV》实际画面公开！ 12
《Wii Fit》日本上市风头略显不足 13
PSP版《梦幻之星 携带版》登场 15
久多良木健获终身成就奖 16

前线狙击

寂静岭V 30
魔界战记3 32
不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主 34
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 36
无双大蛇 携带版 37

特快专递

罪恶装备2 Overture 55
大众高尔夫 携带版 2 56

攻略透解







游戏立方

多边共享区 58
问题小卖部 60
软硬兼施 62
真·天下无双 63
生化研究所 64

研究中心

生化危机 安布雷拉历代记 92
勇者斗恶龙IV 93

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

战国BASARA 2 英雄外传 ①	Capcom ②	动作 ③
PS2 ④	战国BASARA 2 英雄外传(HEROES) ⑤	⑥ 日版
	2007年11月29日 ⑦ 1～2人 ⑧	5480日元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：12岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，关于各种游戏类型的解释，请见本期特稿 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

CONTENTS

Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶

执行主编：郑翔
责任编辑：王梓
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：黄毅华 冯健 罗质彬 王双鄂 王锐愚
见习编委：郝鑫 吕思霆

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年1月1日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

铁拳6 66

NDS

莱顿教授与恶魔之箱 44
无瑕传说 45 71
勇者斗恶龙Ⅳ 93
召唤之夜 40
最终幻想Ⅳ 40
最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 67

PS2

Elminage 暗之巫女与众神的指轮 39
SD高达G世纪 战魂 45 87
究极大越野 狂野疾驰 42
宿命传说 导演剪辑版 38
战国BASARA 2 英雄外传 45 78

PS3

白骑士物语 40
超级赛车手 起跑 43
刺客信条 光盘
寂静岭Ⅴ 30
究极大越野 狂野疾驰 42
恐龙猎人 43
泪洒三重冠 花冠的大地 39
迷失 43
魔界战记3 32
如龙 见参 41
使命召唤4 现代战争 47 65 光盘
死刑犯2 充血 42
威震天下 42

PSP

大众高尔夫 携带版 2 44 56
恶魔城X 历代记 光盘
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 36
迷宫创造史 2 46
荣誉勋章 英雄 2 67
无双大蛇 携带版 37
勇者别嚣张 45 66

Wii

Wii Fit 20 44
不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主 34
脆弱 再见月之废墟 39
火影忍者 疾风传 激斗忍者大战！EX2 46
究极大越野 狂野疾驰 42
魔法飞球 2nd 46
任天堂全明星大乱斗X 38
荣誉勋章 英雄 2 67
生化危机 安布雷拉历代记 92
我们爱高尔夫 41
英雄不再 46
战国BASARA 2 英雄外传 45 78

X360

超级赛车手 起跑 43
炽焰帝国 末日之环 45
刺客信条 光盘
寂静岭Ⅴ 30
究极大越野 狂野疾驰 42
恐龙猎人 43
迷失 43
失落的奥德赛 44 光盘
使命召唤4 现代战争 47 65 光盘
死刑犯2 充血 42
质量效应 65
罪恶装备2 Overture 46 55

收藏者：

收藏日期：

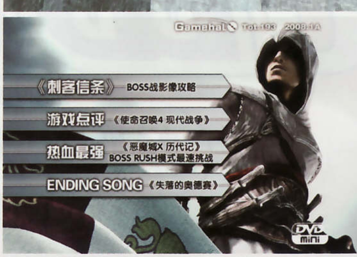
固定栏目

新书特搜 介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊 01
排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 28
新作短波 未发售游戏的最新资讯大杂烩 38
黄金眼 最近发售游戏的多视角评价 44
游戏进行时 挖掘二线精彩 品位热门流行 65
PS3 HOME 带给你关于PS3的一切 68
360全方位 搜罗半月间次世代先锋最新动向 70
读编往来 读者与编辑的轻松交流 96
自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 102
小编寄语 倾听小编们的生活感悟 100
新作发售表 近期即将发售的游戏列表 108

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 影·像·收·录 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！









特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

文 星夜 美编 NINA

游戏史上第一大并购案

ACTIVISION BLIZZARD 诞生



2002年11月末公布的Square与Enix合并案成为日本游戏产业史上最大规模的合并壮举，虽然其后SEGA/Sammy以及Namco/Bandai的合并从总规模来说超过了Square Enix，但单从游戏业务的规模来说，SE仍然是日本最大的第三方游戏软件发行商。在日本的几家大厂商纷纷合并的同时，欧美的大型游戏发行商也在不断并购中小型游戏开发商，由几方豪强通过吞并不断扩大势力版图的合并争夺战越演越烈，但EA仍然是无可争议的全球第一大第三方游戏软件发行商。但这种一超多强的局面很快就要被打破，2007年12月2日，一个意想不到的声明轰动了全球游戏业：Activision即将与法国Vivendi Games合并，今后将正式更名为Activision Blizzard！这起游戏史上的第一大并购案将造就一家年收入达38亿美元的巨型第三方，正式超越EA，成为全球最大的第三方游戏软件发行商！

并购细节 市值189亿美元 巨型第三方诞生

根据官方发布的新闻稿，法国电信及媒体集团Vivendi公司将会把旗下的Vivendi Games与美国第二大游戏软件发行商Activision融合，新公司定名为Activision Blizzard。之所以没有叫Activision Vivendi，可能是考虑到Vivendi旗下的暴雪公司（Blizzard）在游戏业的名声更响亮，并且这是Vivendi集团内部单个媒体部门的合并，并非整个集团与Activision并购。目前Vivendi与Activision的董事会已经批准此次并购，合并相关的机构重组预计需要花费1亿美元。

据悉，此次合并将会采用“股票换购+现金”的方式进行，Vivendi将其游戏部门换购为价值约81.2亿美元的股份，同时Vivendi将会提供17.3亿美元现金，从而拥有Activision Blizzard 52%的股份，成为该公司的大股东。Vivendi还计划进一步加持股份至68%。Activision Blizzard在市值和年营业额方面预计都将超越EA，目前EA市值约175亿美元，2008财年收入预计可达33.5～36.5亿美元；而Activision Blizzard市值预计为189亿美元，年收入38亿美元。此次并购将Activision的股票估价为每股27.5美元，比Activision 11月30日的收盘价高24%，比其20天平均收盘价高31%。合并之后，Activision Blizzard将会在纳斯达克挂牌上市。Activision的官方新闻稿中称，他们将成为“全球最大、最具盈利性的纯游戏发行商”。

管理团队 新公司董事会及管理层构成

Activision的董事会将会由11名成员构成：Vivendi方面共占6个席位，Activision有2位常务董事以及3位独立董事。现任Vivendi Games董事会主席Rene Penisson将担任Activision Blizzard主席。现任Activision CEO Robert Kotick将会担任Activision Blizzard CEO，现任Vivendi Games CEO Bruce Hack将会担任副主席兼首席运营官，负责合并执行、财务、人力资源和法律事务。今后Activision的游戏发行事务以及原Vivendi旗下的Sierra Entertainment、Sierra Online和Vivendi Games Mobile将会统合为“Activision Publishing”，暴雪公司仍然会被给予最大的自由权，与Activision Publishing”分立，由暴雪创始人Mike Morhaime继续担任总裁兼CEO。



▲Activision Blizzard首席执行官Robert Kotick（昵称Bobby Kotick）。

关于Activision

成立于1979年10月1日，是美国最早的第三方游戏软件发行商，后来由于在其他软件类领域的失败投资而濒临破产。1992年后，Activision重新成为纯游戏发行商，其后开始不断进行战略并购，逐步走上了复苏之路。从1990年代末开始，Activision加快了收购步伐，先后收购Neversoft、Infinity Ward、Vicarious Visions、RedOctane等公司，公司规模大幅膨胀，共拥有12家游戏工作室，成为美国第二大第三方游戏发行商。上一财年，Activision销售收入达到了15.1亿美元。

Activision拥有发行权的著名游戏品牌包括：《使命召唤》、《吉他英雄》、《蜘蛛侠》、《托尼滑板》、《真实犯罪》、《毁灭战士》、《雷神之锤》、《怪物史莱克》、《X战警》等。

关于Vivendi Games

1996年，旅游服务及直销公司CUC相继收购了知名游戏发行商Sierra以及暴雪母公司Davidson & Associates，随后将这两大部门重组成为CUC Software，接着又相继收购了多家小公司。1998年CUC公司因为自身的财务问题而将游戏部门卖给了法国发行商HAVAS，同年HAVAS被Vivendi收购，Vivendi Universal Games就此成立，2006年更名为Vivendi Games。Vivendi Games虽然在名义上是暴雪母公司，但是二者的经营相对独立，处于同等地位，上一财年Vivendi Games营业收入为8亿欧元。目前Vivendi Games员工总数为3400人。Vivendi Games拥有发行权的著名游戏品牌包括：《灵异恐惧》、《古惑狼》、《小龙斯派罗》、《疤面煞星》等。



▲《星际争霸2》将会让Activision Blizzard雄霸即时战略类游戏市场。

合并原因 覆盖最广大的用户群

据暴雪总裁Mike Morhaime透露，Activision与Vivendi之间的合并谈判大约是从今年初开始的。Activision的CEO Bobby Kotick一直热切希望能够扩大公司规模，因此在积极寻找合并的对象。与Vivendi合并的原因，主要是看中了暴雪在即时战略和网络角色扮演游戏方面的强大优势。在发展迅速的网游市场，Activision的影响力近乎于零，并且之前其旗下的Creative Assembly被世嘉收购后，Activision在即时战略游戏领域也处于空白状态，而这两个领域暴雪在欧美近乎无敌；《魔兽世界》全球用户超过930万，目前仍有旺盛生命力，为Vivendi贡献了源源不绝的利润；年中公布的《星际争霸2》则是目前全球最受期待的即时战略游戏。Bobby Kotick说："在这个正处于转型阶段的互动娱乐产业中，这是一个标志性事件。结合大众化娱乐市场领导力以及基于注册费的网络游戏服务，Activision Blizzard将会成为在所有高速增长的互动娱乐软件领域都全方位领先的发行商，可以覆盖到最广大的用户群。"

业界反响 游戏业最终势力版图即将成型？

Activision与Vivendi Games合并的消息是在星期日公布的，因此星期一开盘时，Activision的股价当即从22.15美元飙升至26.7美元，涨幅超过20%！临收盘时回落到24.97美元，总涨幅仍然达到了13%。而由于游戏部门只是Vivendi集团的一小部分，因此Vivendi的股价所受影响不大，涨幅只有1%。

对于这起并购，多数分析家表示看好。Lazard投资公司分析家Colin Sebastian说："对于整个业界，我们认为这次收购将会加快其他公司的整合，可能包括EA、育碧、THQ等大型发行商，迪士尼、维亚康姆和时代华纳等大型传媒公司也会加大在互动娱乐领域的投资。"

Activision与Vivendi的合并声明在游戏业内和股市都引起强烈震荡，有关其他游戏公司很快就会开始实施并购的传闻不绝于耳，不少游戏公司的股价也因而攀升。12月3日，Take-Two股价骤升8.7%，分析家认为这是一家热门并购对象。Take-Two CEO Ben Feder在路透社的采访中说："我认为合并最终将是不可避免的，游戏开发越来越贵，已经成为一个资本集中型产业，这将会让一些小型企业出局。"Feder认为，现在游戏业的状态与1990年代初的电影业非常相似，新的硬件、高清画面和网络功能让一些顶尖游戏的成本超过3000万美元，因此各企业只有通过不断并购扩大自身规模才能在这样的市场环境中存活。simExchange分析家Jesse Divinch说："毫无疑问，最近的这些并购案只不过是合并大浪潮的开始，只是我认为Take-Two并不是一个很好的合并对象，因为他们的一些游戏会让公关部头疼不已。"

在Activision与Vivendi合并后，在其竞争者中最让人关注的无疑是EA。在媒体的采访中，EA表示对于Activision寻找合并对象一事"早有准备"。EA发言人说："我们的CEO John Riccitiello一直鼓励高级经理们将所有其他发行商视为一个大竞争对手，他鼓励我们以挑战者的思维思考我们的战略。我们祝他们好运，并已做好准备迎接挑战。我们相信EA仍然拥有业内最强大的游戏品牌阵容。"

暴雪总裁：我们的一切照常！



■Mike Morhaime

Activision与Vivendi Games合并，新公司名却是Activision Blizzard，可见暴雪在这起并购案中的重要性。但是也有人担心在合并之后暴雪的游戏质量会遭到影响，对此暴雪创始人Mike Morhaime接受了记者的访问，他表示，暴雪仍然是以前的暴雪，仍然会保持自身的独立性。Morhaime花了很多时间向Bobby Kotick介绍暴雪的文化和理念，以及暴雪对于质量的重视。由于暴雪一贯的精品策略都获得了成功，Activision和Vivendi的高层都没有打算对暴雪进行任何的改变。Morhaime说："Activision和暴雪的品牌都会保留。我们不可能把暴雪的商标贴到《吉他英雄》的盒子上，也不会把Activision的商标贴到《魔兽世界》的盒子上。"

关于暴雪

由Mike Morhaime、Allen Adham和Frank Pearce创办于1991年2月，原名为Silicon & Synapse，最初是开发家用机游戏。1994年正式更名为暴雪(Blizzard Entertainment)，同年被发行商Davidson & Associates以不到1000万美元收购，随后就推出了他们的成名作《魔兽争霸》。此后暴雪几经易手，先后落入CUC、HAVAS等公司手中，最后由于HAVAS公司被Vivendi收购，暴雪成为了Vivendi旗下游戏部门的子公司。

暴雪以慢工出细活的精品策略著称，其游戏大作开发周期动辄五六年，自《魔兽争霸》后，由暴雪制作的所有游戏销量均超过百万。目前暴雪全球员工总数多达2700人，其中绝大多数为《魔兽世界》客服人员，游戏开发人员约350人。本财年暴雪预计营业收入将高达11亿美元。目前暴雪持有的著名游戏品牌包括：《魔兽世界》、《魔兽争霸》、《星际争霸》、《暗黑破坏神》。

关于Vivendi

其前身为1853年法国公立的水务公司CGE，直到1983年才开始向多个领域发展，先后进入电视广播、电信等领域。1998年CGE更名为Vivendi，2000年甩卖其水务集团，同年并购环球电影公司引起轰动。目前Vivendi全球员工总数将近3.5万人，去年营业额达200亿欧元。Vivendi公司旗下主要业务部门包括：电视广播集团Canal+、Vivendi Music、Vivendi Games、NBC Universal(持股20%)、Maroc Telecom、Neuf Cegetel(持股35%)和SFR。



世纪并购

上世纪八九十年代，电影成本的飙升让无数中小型企业破产，即便是垄断电影业的所谓“8大影业”也陷入空前困境。于是好莱坞在经过十几年的大并购浪潮后，终于形成了8大影业全部投靠巨型媒体集团的势力格局；在资本扩张的并购游戏中，大萧条的好莱坞终于迎来了复苏时期。

在媒体集团们的好莱坞势力瓜分战中，一个来自法国的资本帝国疯狂扩张，先后与环球、NBC等媒体巨人合并，成为一个涵盖传媒、电视、电影、音乐、电信等领域的巨型聚合体，将全球娱乐传媒业闹得天翻地覆。几年后，游戏业走上了电影业的老路，这次又是那家法国企业玩了一场惊天动地的资本游戏，闹出了游戏史上的第一并购案，它让游戏产业重新洗牌，它可能昭示着游戏业最后的并购大战。

世界的主人

1853年12月14日，拿破仑三世颁令成立CGE水务公司。一个多世纪以来，CGE一直是法国最重要的水务公司，直到1976年，盖伊·德爵尼担任CEO，开始领导CGE进行多元化发展。从1980年开始，CGE将业务扩展到废物处理、能源、运输、房地产等领域。1983年，CGE与HAVAS集团合资建立Canal+，成为法国第一家收费电视频道，CGE拥有其15%的股份；1987年，CGE



▲法国商界传奇名人让·马里·梅西尔。

成立SFR电信公司，后成为法国第二大移动运营商。1994年，一位来自法国经济部的野心家成为CGE首席执行官，从此让这家百年水务集团步入最激烈的变革期，转型成为一个试图吞并一切的资本帝国。

2000年，法国人称为“经济界拿破仑”的让·马里·梅西尔获得了法兰西最高荣誉——拿破仑首创的荣誉军团骑士勋章。那一年他像拿破仑一样征战世界，用230亿美元并购了环球，让法国人扬眉吐气。梅西尔从1996年6月27日开始正式接替的德爵尼成为CGE最高领导人，两年后他将CGE更名为Vivendi。为了实施资本扩张，他甩卖了Vivendi的房地产和建筑业务，收购了Maroc电信、HAVAS等电信传媒企业，将它的电视网络覆盖到整个欧洲大陆。梅西尔的野心在资本扩张中不断膨胀，他曾著书一本，名叫《梅西尔——世界的主人》。他坚信电信与传媒娱乐是Vivendi的未来，为了在这片美国人的天下里打下一片法国人的天空，梅西尔于2000年7月断然甩卖经营了一个半世纪的水务公司，以这笔资金为杠杆，他撬走了环球电影，于2000年12月成立了Vivendi环球娱乐；他在卢浮宫主持了成立大典，法国政治经济界名人纷纷到场庆贺。

法国《世界报》曾经这样评论梅西尔：“他是一位戴着拿破仑帽子、令人心碎的家伙，他是典型的自恋狂，无法克制自己的好大喜功而终于自取灭亡。”Vivendi在过度扩张中负债累累，2001年6月30日，Vivendi报告其净负债高达235亿欧元，一年后这个数字增加到330亿欧元，年净亏损额高达136亿欧元，市值缩水70%。骄傲的梅西尔被指责为“用股东的钱给自己沽名钓誉”，在一次宣传活动中，梅西尔被愤怒的巴黎人举着牌子斥为“世界的骗子”。没过多久梅西尔又爆出了会计丑闻，某知名媒体的报道名为“梅西尔——从世界的主人到阶下囚”。

梅西尔走了，但他充满侵略性的细胞永远地融入到了Vivendi体内。几年后，新一代掌舵者福尔图率领Vivendi卷土重来，与通用电气联合打造了NBC环球并购案，让全球媒体惊呼：全球最大传媒巨人诞生！NBC环球成立时，对外公开了新公司的业务重组目标，将电视、电影、网络、娱乐和主题公园作为五大发展方向，唯独对游戏部门只字不提，仿佛是在印证Vivendi环球游戏即将被甩卖的传闻，而随后与Valve的一拍两散更是令人对此深信不疑。谁都没有想到，一场将永远改变游戏业格局的惊天并购正在不动声色地密谋之中……

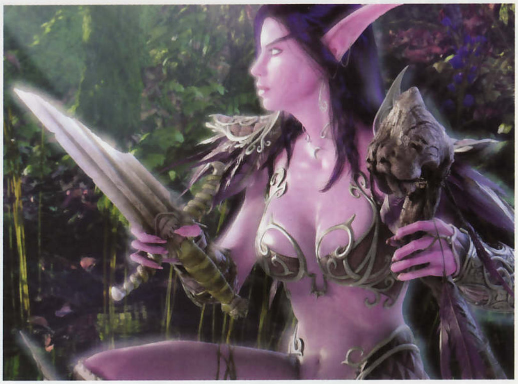
魔兽世界

1998年，梅西尔在两年多的筹备后开始重拳出击，将CGE更名为Vivendi，同时进行了一系列的收购闪电战，一年之内收购了至少5家传媒及电信企业，同时也顺手买走了一家颇具实力的游戏公司。Vivendi染指游戏业只不过是出于机缘巧合，它的主要目标是HAVAS出版集团。作为法国最早的新闻机构，HAVAS创办于1835年，从上世纪70年代开始进行大胆的媒体扩张，1998年从Cendant公司手中买走了软件部门，而该部门的主力正是在PC游戏界无人不知的雪乐山和暴雪。后来随着Vivendi对环球的并购，这对游戏业的"双雪"被划归到Vivendi环球旗下，正式形成了Vivendi环球游戏(VU Games)。

在梅西尔的传媒娱乐帝国构想中，游戏只不过是一块可有可无的业务，VU Games一直以来业绩平平，2002年Vivendi集团危机爆发之后，VU Games也是一蹶不振。2004年第一财季，Vivendi经过改革调整之后实现复苏，VU Games成为惟一一个亏损的部门，单季度亏损额高达1.11亿欧元，同年6月刚上任的VU Games总裁布鲁斯·海克裁掉了350人，不久后出现了VU Games可能将被甩卖的传闻。同年末，一款巨作的降临彻底改变了VU Games的命运。

微软投资20亿美元悉心经营的Xbox LIVE用了5年时间实现了700万用户，其中大半为免费用户；而暴雪的一款《魔兽世界》用了三年时间实现了930万全球收费用户，这款被称为网游史上第一大作的网络角色扮演游戏让VU Games从此扭亏为盈。仅2005年，《魔兽世界》就为VU Games贡献了4亿美元的收入，这个数字是电视游戏历史上销量最高的《超级马里奥兄弟》也难以企及的。这一财年里，一直被Vivendi视为鸡肋的VU Games首次扭亏为盈，首席执行官让·伯纳德·利维在面向Vivendi全体股东的财务说明会上说："这一切要多亏《魔兽世界》……"

在《魔兽世界》拯救VU Games的同时，娱乐传媒业吹响了进军游戏业的号角。继好莱坞的群雄割据战之后，全球几大媒体帝国挥舞着资本魔棒展开并购，游戏业成为媒体世界的又一块战争热土。从2006年开始，游戏产业进入前所未有的超高速增长期，世界各地的电视游戏业都在任天堂的推动下实现了超过20%的增长率；长期萎缩的PC游戏业也因为网游在欧美的崛起而重振雄风。几乎所有媒体和投资分析机构都在对游戏业大唱颂歌，让传统媒体业的充沛资金蠢蠢欲动，新闻集团、时代华纳、迪士尼等巨鳄都一边流着口水一边伺机而动。



▲《魔兽世界》已经成为全球最成功的网络游戏。

"游戏产业超越好莱坞"的论断从1990年代末开始广为传唱，虽然该论断将巨大的DVD市场排除在外，但游戏业的发展确实在一定程度上冲击了影视产业，这种趋势在近几年来越发明显。18～34岁的年轻人是广告客户最重视的受众群，同时也是游戏业的主力消费人群，2006年后，随着Wii的出现连中老年这个最稳定的观众群也被无情瓜分，游戏产业的发展正在吞噬电视节目的收视率。而以好莱坞大片规格进行宣传的一些大作甚至令同时期的电影大片都退避三舍，《光环3》上市期间美国电影票房的萎缩让一些片商们对来势汹汹的游戏业心怀恐惧。一直被媒体集团们忽略在娱乐王国版图之外的游戏业成为炙手可热的投资对象。

最早将触手伸向游戏业的传媒大亨当属维亚康姆CEO萨默·雷石东，早在上世纪80年代，雷石东就已经个人投资于Midway，他说："我不是年轻人，但同样可以看到MTV将改变世界；我也不是玩家，但同样可以看到接下来的文化转移将轮到电子游戏。"雷石东对Midway的投资净赚了至少6亿美元，于是在2004年6月，雷石东在媒体上对EA公开示爱，表示有意率维亚康姆收购这家价值超过150亿美元的巨型游戏公司。大型传媒集团之间长期处于博弈状态，一家公司购买了一个电视台，必然会有另外一家公司收购另外一个类似的电视台。传媒集团的娱乐版图扩张之战可谓徐如风、疾如林，平常是小打小闹地到处搞点股份，一旦动起真格来瞬间就将领土瓜分完毕，毕竟有实力的候选对象就那么几家，行动稍晚一点，难免连骨头渣都被人啃了去。这次在好莱坞的争夺战中晚了一步的Vivendi利用自己的先天优势抢了先，用近百亿美元将迪士尼和维亚康姆垂涎已久的Activision给叼走了！此等魄力绝不比当年拿下环球的梅西尔时代逊色。

商业天才

鲍比·考迪克



几年来，好莱坞的大鳄们一直在游戏业的栅栏边嗅着花园里飘来的芳香，时刻进行着大规模入侵的准备。华纳曾试图收购THQ，虽然最终还是少了点胆色，但总算是成立了自己的游戏发行公司WBIE；同样选择单干的还有迪士尼，其旗下的Buena Vista Games依靠迪士尼强大的品牌阵容也成为欧美游戏市场的一股重要势力，不过它更希望通过收购Activision省去自立门户的诸多麻烦；维亚康姆也加入到这场争夺战中，电影游戏一直是Activision的支柱之一，维亚康姆旗下的品牌有不少都交由Activision打理游戏版。但Activision缺的不是电影品牌，它的一半营业收入来自体育和各种影视作品的授权游戏，近年来它正在努力加大自主品牌的打造，《吉他英雄》、《使命召唤》等逐渐成为Activision的支柱。Activision的目标是超越EA，拥有与EA同样丰富的游戏品牌，因此它的合并对象必须能够弥补它在游戏类型上的空白，暴雪无疑是最佳选择。

Activision与Vivendi的并购案让鲍比·考迪克走到了聚光灯下。考迪克对娱乐传媒业并不陌生，在收购Activision之前，他曾是Four Kids

Entertainment的主席兼CEO，专门从事儿童电视节目及品牌授权业务，他还是雅虎董事会的成员。考迪克是天生的商人，他7岁时就到父亲的律师事务所兜售钱包，他从小就以商界大亨为偶像，中学起就开始读《华尔街日报》和《福布斯》，他梦想着有朝一日能够开一间自己的大公司。15年前考迪克只用了44万美元就接手了实际上已经破产的Activision，这位自称对游戏一窍不通的生意人让Activision走上了复兴之路。那时的Activision已是没落名门，但考迪克的眼中只有一个敌人：EA！娱乐传媒业的管理经验让考迪克对消费者口味的多变极其重视。刚接手Activision时，考迪克最大的感触是“游戏开发者们分不清会计账单与床单的区别”。于是考迪克执行了将游戏开发者职责与游戏盈利性挂钩的管理举措，他用了8年的时间让Activision坐上了美国第三方游戏发行商的第二把交椅。2001年随着PS2的繁荣、Xbox和NGC的降临，美国游戏市场规模膨胀43%，Activision趁势攀上了潮头，那一年Activision在标准普尔400中型股指数年度最佳企业排名中位列第三，37岁的考迪克以1.2亿美元的身家进入了《财富》杂志评选的“40岁以下40巨富榜”。接下来的5年是Activision的又一个高速发展阶段，5年来它的股票资本回报率为182%，远超EA的63%。

Activision的优良业绩使其取代EA成为华尔街最受宠的第三方游戏股，但考迪克超越EA的夙愿却迟迟未能实现，Activision的市值和营业额都不到EA的一半，光靠实打实的资本积累，Activision在几年内都无法取代EA的地位，而效仿EA不断吞并小工作室的方式同样是速度太慢，并购同等级的发行商才能用最快的速度实现考迪克的心愿。于是在大约一年前，考迪克拨通了布鲁斯·海克的电话，一顿亲密交谈的午餐之后，二人一拍即合，“Activision Blizzard”的成立构思就此成型。

2006年9月，一起轰动一时的并购案被认为是促成Vivendi-Activision并购案的导火索。维亚康姆集团旗下的MTV电视网宣布以1.75亿美元收购Harmonix——即《吉他英雄》开发商，对EA情有独钟的雷石东以此为诱饵终于搭上了EA，他将Harmonix新作《摇滚乐队》的发行权交给了EA，对《吉他英雄》觊觎已久的EA终于找到了在音乐游戏类型上对抗Activision的利器，维亚康姆也因而站在了Activision的对立面。EA与维亚康姆的结盟让Vivendi与Activision之间的关系日益暖昧，Vivendi环球音乐能够为《吉他英雄》提供无穷的曲库，而Activision可以让Vivendi笼络数百万玩家兼音乐迷，更重要的是，它让Vivendi的游戏业务从PC转向了客厅——这才是娱乐传媒帝国们最重要的战场。

Activision与Vivendi的合并声明中，称Activision Blizzard将成为全球惟一一家在所有高速发展的游戏类型上均具有领先优势的游戏公司，同时也将成为盈利能力最强的游戏公司，并将广泛应用环球音乐的作品。在今年的秋季商战中，Activision已经明显超越EA，凭借《吉他英雄III》和《使命召唤4》成为美国销售额最高的第三方游戏软件发行商。考迪克估计今年他们的运营利润将达到EA的两倍。《吉他英雄》和《魔兽世界》都是当今暴利型游戏的典型代表，拥有这两大品牌的Activision Blizzard足以让一直以来当惯了老大的EA在次席上迎来一段漫长而屈辱的时期。

最后的并购战

Activision Blizzard合并声明公布当日，九城在纳斯达克的股价应声暴跌9.39%。由于EA持有九城15%的股份，分析家担心Activision与Vivendi的合并将让九城与暴雪的合作关系遭受重创，九城约80%的收入来自《魔兽世界》，2009年6月合同到期之后，暴雪与九城的关系何去何从耐人寻味。事实上今年5月EA入股九城的举措也很有可能是促成Activision Blizzard并购案的重要因素，EA从年初开始于全球部署其网络游戏战略，最大手笔的投资有两笔，其一是以1.67亿美元收购九城15%的股份，其二是于今年10月以8.25亿美元收购BioWare Pandemic，后者的并购目标主要是看中了BioWare正在开发的某网络角色扮演游戏巨作(据传为《星战旧共和国武士Online》)。这一系列举动令Activision心惊肉跳——网游是Activision最薄弱的环节，EA若在这一环节发力，Activision凭自身之力绝无还击的余地。而如今Activision拥有了全世界最强大的网络游戏开发商。

全世界都知道《魔兽世界》是款暴利游戏，而且与单机游戏不同的是，它随着时间的流逝而越发暴利。Activision Blizzard在合并声明的相关资料中透露了不少令分析家瞩目的数据，其中《魔兽世界》2007财年营业收入预计将达11亿美元、运营利润率40%这一条最让人瞠目结舌。DFC Intelligence预计MMO市场到2011年将达到118亿美元的规模，为整个游戏软件市场规模的三分之一。娱乐传媒业也在全力进军网游市场：华纳于2004年收购Monolith部分股权，推出了《黑客帝国Online》；MTV也于去年与韩国NEXON公司(代表作：《跑跑卡丁车》)合作，通过MTV.com将NEXON的游戏引进美国。

在欧美，网游市场的经营难度比单机大得多，每年能够获得成功的网游屈指可数，无论是娱乐传媒公司还是大型游戏发行商，那些从网游圈外凭借资本优势强攻网游市场的企业大多铩羽而归，即便是PC单机游戏历史上最畅销的《模拟人生》，在网游化之后同样无人问津。《商业周刊》特约作者麦特·维拉认为，网络游戏的开发与维护成本为传统单机游戏的10到15倍，《魔兽世界》这种级别的游戏需要不下一亿美元的投资，网络游戏在欧美正进入高风险、高回报率的时代，只有凭借强大的品牌和市场推广实力才能获得成功，这种大投资大回报的经营思路与好莱坞毫无二致。

在网络游戏开发与推广成本暴增的同时，家用机游戏的成本也在以同样的速度增长，游戏开发费随着主机性能的提升而成倍增加，即使是《吉他英雄》这种开发成本相对较低的游戏，其音乐授权费和市场推广费也极为可观。高成本意味着高风险，只有扩大企业规模，丰富产品种类才能有效降低风险，提高业绩稳定性。2002年和田洋一在Square Enix合并声明中说：“共同的危机感让我们走到了一起”，在这种危机感中陆续诞生了Sega Sammy和NBGI，让日本第三方游戏发行商的版图基本成型。而与日本相比，欧美游戏业已经落后了一步。在资本运作环境高度发达的欧美，每天都有无数的企业并购案上演，但游戏业仍然是围绕发行商对小型工作室大鱼吃小鱼般地小型并购，几家主力发行商依然是自力更生，而即使是以EA的规模和实力，近年来也因为匮乏原创大作而陷入困境，暴露出产品阵容依然不足的缺陷。

Activision Blizzard的成立，让EA坐了20年的宝座在新CEO里奇蒂耶洛的手中拱手让人，这口窝囊气恐怕不是那么容易下咽的。游戏产业史上最高规格的并购战已然打响，EA没有理由气定神闲地旁观这起关乎游戏软件业最终格局的历史事件。可供EA选择的对象不少，作为育碧的最大股东，EA将这家同样位于法国的公司全面吞并似乎是一个不错的选择；不过从产品互补性角度来说，除非EA选择日本企业，否则很难找到一家向Vivendi那样合适的对象。投靠娱乐传媒业也是大有可为的出路，Vivendi的示范效应必然加剧好莱坞资金向硅谷的流动，与媒体巨鳄的结盟可让长期依靠体育与电影业授权的EA巩固其核心业务，同时依赖其资本靠山大展拳脚。在EA之外，THQ、Take-Two、Eidos等都在闻风而动，早已在业内涌动的并购暗流已经随着Activision Blizzard的诞生喷薄而出。

吞并还是被吞并？摆在里奇蒂耶洛面前的这道难题或许很快就会有答案。



■今后EA的动向令人关注。

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

游戏情报站

栏目主持 | 星夜

NEWS
NEWS BLOG
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

GAME NEWS STATION

新闻 | 名人博客 | 编辑视点 | 评论

本期大事记

11月26日 美国互动艺术及科技协会宣布将为久多良木健颁发终身成就奖。

11月26日 Eidos的加拿大蒙特利尔工作室开张，正式公布《杀出重围3》。

11月26日 阿联酋总理名下的投资公司大举入股索尼。

11月28日 任天堂与NTT联合召开新闻发布会，公开了面向日本的Wii宽带服务详情。

11月28日 美国Gamespot爆出"哥特斯曼解雇丑闻"，欧美游戏媒体的公正性遭到严重打击。

11月30日 微软宣布X360感恩节当周在美国卖出了31万台，SCEA宣布其同一时期PS3销量比上周提高245%。

11月30日 SCEJ宣布将于2008年初在日本开通PS3视频点播服务。

12月1日 备受关注的《Wii Fit》在日本上市，首周销量26.1万，在当周销量榜上屈居第二。

12月2日 Activision与Vivendi联合发布新闻稿，宣布两家公司将正式合并，成为Activision Blizzard。该公司市值将达189亿美元，年收入38亿美元，超越EA，成为全球最大的第三方游戏软件发行商。

12月6日 Capcom通过美国1UP网站首次公开《街头霸王IV》实际游戏画面，确认该作采用手绘风格3D画面并保留2D玩法。

12月7日 英国任天堂透露，由于Wii的需求量太高已经严重超过供应量，他们不得不停止广告。

软件 《街头霸王IV》实际画面公开！



■《街头霸王IV》能够引领2D格斗游戏在3D时代的重生吗？

具有原画风采的惊人3D画面

之前Capcom曾经在英国和美国召开的新闻发布会中震撼公布了人们睽违十年之久的格斗游戏巨作《街头霸王IV》，水墨画风格的预告片重新诠释了格斗游戏的定义，可惜这段预告片中没有任何实际游戏画面，也没有透露任何相关资料。12月6日，Capcom终于通过美国1UP网站率先公开了本作的游戏画面和初步细节。

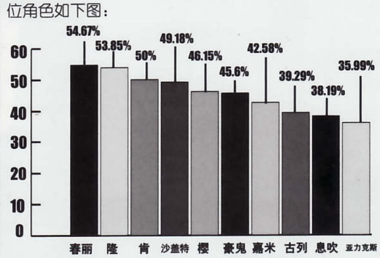
Capcom目前仍然没有公布《街头霸王IV》的对应平台和发售时间，不过据推测应该是会推出街机、PS3和X360版。目前可以确定的是本作由Capcom日本总部开发，将会采用全3D画面，由于采用了独特的3D引擎，因此无论是人物还是场景，都有一种设定原画般的画面感觉。在游戏方式上，本作仍然会保留2D格斗游戏的传统，"《街霸》系列"一贯的六键式操作设定也得到了保留，目前可以确定的参战角色包括隆、肯、春丽和达尔锡。另外，本作也将会添加新场景、新系统和全新必杀技，据称在一些招式的操作方面也会有所变化。

令人意外的是，最先传出本作实际对战画面的媒体是巴西的某个游戏博客"Blogeek"，以下为该博客透露出的详细资料，由于并非权威媒体资料，因此真实性未定，仅供参考。

据称《街头霸王IV》将会有每秒60帧的流畅度，并且将会加入网络对战模式。游戏故事发生在《超级街头霸王II Turbo》之后、《街头霸王III》之前，《街头霸王III》中出现的所有新增角色可能都不会在本作中出现。在新增角色方面据称会有两位新的女性角色。《街头霸王III》中出现的BLOCKING系统将不复存在，新系统似乎叫做"拯救或复仇"(Saving or Revenge)，该系统将会建立于取消技系统，除了必杀技槽之外，本作可能会有一个"拯救或复仇"系统的专用槽。在必杀技之外，还会有"超级技"(Ultra)，可以进入自动连招状态，根据特定的战斗情形会有不同的连续技可能性。本作街机版可能会在明年第二季度于日本进行店头测试。

附录

Capcom目前在其官方网站上进行了民意调查，调查的问题是"你最希望在《街头霸王IV》中看到哪位角色？"，截至12月9日，在该调查中得票比例最高的十位角色如下图：



超细腻的人物表情



▲这样的画面似乎已经用3D的画面重现了2D格斗游戏的精髓。



▲图中的战斗舞台显然正是《街头霸王III》中经典的春丽主场。

GAME NEWS STATION

特报 《Wii Fit》日本上市风头略显不足



自从今年7月在E3展上公布以来，《Wii Fit》一直被视为今年年末假期最有销售潜力的游戏。9月至11月间，Wii在日本的销售情况并不理想，11月份Wii的销量只有15.9万台，落后于PS3的18.3万台。但多数业内人士以及零售商认为，随着《Wii Fit》的发售，将有望全面推动Wii的销售势头，使其最终在日本地区夺冠。日本媒体面向零售商的调查结果显示，多数零售商认为《Wii Fit》将成为今年年末最畅销的游戏类商品。12月1日，被寄予厚望的《Wii Fit》终于上市，但销售情况似乎并没有人们预期的那么理想。

12月1日当天，任天堂官方在东京繁华商业区的一些知名游戏零售店举办了《Wii Fit》的首发体验活动，吸引了不少路人驻足体验，其中有不少女性和中老年人。新宿西口的Bic Camera一直是各种游戏类产品首发的重要场所，12月1日当天那里也是最多人排队购买《Wii Fit》的地方，从上午7点开始已经有10人左右的队伍在等待，排在最前面的一个男子从凌晨3点就已经开始来到该店门外。上午8点，排队人数逐渐增加到20人，到即将开店时，总共聚集了100人左右的排队人群。尽管如此，比起过去一些大作或新主机动辄上千人的壮观队伍，这100余人的规模已经是小了很多。尽管如此，排队购买的消费者中，有很多家庭主妇、中年男子以及夫妇甚至老年人，很多人都反映是为了全家同乐而购买《Wii Fit》，看来任天堂开拓新市场的策略还是成功的。

由于多数商家对《Wii Fit》的销售前景非常乐观，因此进货量很大，首发当天无论是新宿、涩谷还是秋叶原的主要零售店都几乎没有出现断货的情况，很多商店完全无需排队就可以买到，不少商家表示他们预计的火爆抢购局面并没有出现。据Media Create统计，《Wii Fit》首发前两日销量为26.1万套，在当周日本游戏畅销榜上屈居第二，排名第一的竟然是Level-5的NDS新作《莱顿教授与恶魔之箱》。不过必须指出的是，《莱顿教授与恶魔之箱》的销量是4天的销售数字，而《Wii Fit》在2日内的消化率达到了80%，总体销售情况还是相当不错的。





事件 《生化奇兵》团队闹分家制作人被孤立？

国外Surfer Girl网站最近一段时间爆出了不少业内猛料，包括本刊曾经报道过的《波斯王子4》和《抵抗灭绝人类2》的消息，这些消息的可靠性还没有得到确认，Surfer Girl最近又爆出了另外一条猛料，而且这次的可靠性似乎更高。

据Surfer Girl报道，目前2K Games正在为开发《生化奇兵2》而打造一个新的游戏开发团队，其原因在于原作开发团队Irrational Games内部的不合。于此同时《Game Developer》杂志的姊妹网站Gamasutra出现了2K的招聘广告，招募的职位是首席动画设计师，工作地点是位于Bay Area的新工作室2K Marin。在招聘广告的描述中称，应聘者需要擅长具有"精致艺术性"的游戏场景，就像《生化奇兵》中海底都市销魂城的那种风格，这显然更印证了是为《生化奇兵2》而招聘的事实。

那么2K为何将续作的开发工作转交给新成立的2K Marin呢？据Surfer Girl报道，主要原因出在《生化奇兵》制作人Ken Levine身上。Irrational Games制作完《生化奇兵》之后，被2K公司根据成员所在地点的不同而分拆为2K Boston和2K Australia，2K Boston的很多人都很讨厌Ken Levine，明确表示不想和他继续共事，2K管理层鉴于此为这些人专门再成立了一个工作室即2K Marin，让他们继续从事《生化奇兵2》的开发，至于那些不想搬到旧金山的人，则被安排到其他游戏项目中。而Levine将会负责一款新的大作项目，这个项目的代号叫"Project X"。


■Ken Levine

据称"Project X"将会是即时战略游戏名作《X-Com》的新作，《X-Com》第一作发售于1993年，当时曾风靡一时，被国外不少权威游戏媒体评为"史上最优秀游戏之一"，但2001年续作《X-Com：Enforcer》推出时该系列已经没落。2005年Take-Two从自身难保的Atari手中购买了该系列的版权，将其作为旗下2K公司的又一个重要品牌。关于2K的内部争端以及《X-Com》新作消息，2K方面目前并未确认。

业界声音

毫无疑问我们有不少失足之处，但是没人敢说任何主机在第一年里能够完全按照计划发展。我想我们最大的失误就是首发，那时我们单在北美少说就有百来万人想买台PS3……可是我们只有20来万。

——SCEA首席执行官Jack Tretton日前在接受MSNBC采访时表示，首发严重缺货是PS3最大的失误。

在未来的24个月内，他们都要降到199美元以下，你可以想像任天堂将会把价格降到129美元。

——即将成为Activision Blizzard CEO的Bobby Kotick日前在路透社的采访中表示，不管是Wii、X360还是PS3，在未来两年内都要把价格降到199美元以下才能真正达到大众化普及的水平。

这是一种兴趣的转移，现在作家的经纪人常这么说："在这段罢工期间可以让我们的客户到那个行业里啊！"虽然之前他们都觉得这个行业酬劳不够、要求太苛刻。

——某不愿透露姓名的剧作家告诉《综艺》杂志，由于好莱坞的剧作家大罢工，很多剧作家在停工期里开始为游戏写剧本以弥补损失。但是一部游戏剧本的平均酬劳只有5万美元，远远低于电影。因此美国作家工会准备把游戏业也纳入到工会中，为他们设立游戏剧本大奖，并帮助他们争取权益。

我们理解发行商需要收回他们的投资，从我们的角度来说，只要那些游戏不是被其他平台独占，PS3玩家实际上并没有损失什么。

——SCEA市场部副总裁Peter Dille日前对第三方的跨平台战略表示理解，但是他同时表示，虽然跨平台成为大势所趋，但是PS3的游戏阵容并未因此而削弱，而且索尼总共有15个游戏工作室，超过微软与任天堂的总合，目前这些工作室都在全力开发PS3独占游戏。

《潜龙谍影4》首发当日就要卖过100万套才能对得起它高昂的开发成本。

——Konami发言人兼助理制作人Ryan Payton日前表示以《MGS4》的高昂成本，首发销量至少要达到100万。但是他同时表示由于PS3装机量不足，他本人对此目标也是心里没底。不过他再次确认《MGS4》是PS3独占游戏："我们一直在跟粉丝们说，如果你想玩《MGS4》的话，就只有购买PS3。Playstation这个品牌对我们来说一直是很优秀的，我们看好PS3的启动。"

业界声音

我对游戏评测没什么兴趣，因为普通玩家压根就不看这些东西，他们不会因为IGN或者诸如此类的游戏网站打了低分就动摇。

——EA旗下休闲游戏品牌EA Casual的总裁Kathy Vrabeck日前表示，媒体的游戏打分只不过是以核心玩家的口味为基准，并不适合普通玩家。

公众显然并不了解微软的运营政策，微软真正希望看到的是BD和HD-DVD两种格式的覆灭，这样一来他们就可以成为新的英雄并顺理成章地推广自己的数字下载业务，而这种肮脏的秘密现在却从没有人敢谈及。

——《变形金刚》导演迈克尔·贝日前爆出惊人言论，他认为是微软辅助HD-DVD阵营拉拢了派拉蒙，导致《变形金刚》成为HD-DVD独占电影，迈克尔·贝对此大为光火，甚至扬言不想再执导《变形金刚2》。他认为微软这么做的目的就是要让BD和HD-DVD在惨烈的竞争中两败俱伤，从而让微软力推的下载业务成为主流。他还说："时间会证明一切，到时候真相自然会大白。"

我很喜欢这台主机，因此我相信在这台主机上存在着巨大的商机等待我们去挖掘。

——Epic Games总裁Mark Rein日前表示，他对于PS3在2008年的表现非常期待，并认为目前PS3的销售成绩已经算是非常不错。

用我们的这个新技术可以开发什么新游戏呢？真是想想就让人兴奋，《杰克与达斯特》绝对有可能在未来的某个时候开始制作。我们很多工作人员都对这个很有兴趣，都想知道我们能够用《未知海域》的引擎做出什么。

——顽皮狗工作室联合总裁Evan Wells日前表示，《未知海域》发售后，他们接下来开发的游戏或许将会是《杰克与达斯特》的PS3新作，并且该作或许会采用《未知海域》的引擎。

我不但没打算甩卖，反而更想扩大业务。公司人数将会增加。这是一个高速发展的产业，我们也在处于发展阶段。

——面对越来越多有关Take-Two将会被甩卖的传闻，Take-Two主席Strauss Zelnick日前在路透社媒体峰会中表示，Take-Two加大力度培养品牌，而不是将公司甩卖。

软件 Eidos进军加拿大打造《杀出重围3》



今年5月，Eidos法国分公司某主管在接受电视台访问时说漏了嘴，透露了Eidos正在筹建的蒙特利尔工作室将会开发《杀出重围》(Deus Ex)最新作的消息。现在《杀出重围3》的消息终于正式公开了。

11月26日，Eidos蒙特利尔工作室正式开张，为表庆祝，Eidos邀请了不少媒体、合作伙伴和业内人士来到该工作室参观。这家工作室就在蒙特利尔市中心，设备非常先进，将会是Eidos未来的重点投资对象，预计年内将会招满100人，到2009年扩充到350人。而目前该工作室全力开发的游戏正是《杀出重围3》。Eidos常务董事Rob Murphy说："《杀出重围》是我们最强大的游戏系列之一，并且被认为是有史以来最优秀的PC游戏之一。这次通过我们尖端的蒙特利尔工作室来开发这款游戏，将有机会让这款《杀出重围3》超越所有人的期待。"不过目前Eidos并未公布《杀出重围3》的详情，仅仅公开了一小段看不出端倪的预告片，据称该作很可能是系列的前传，游戏预计将于PC、PS3和X360上推出。

《杀出重围》是离子风暴公司于2000年6月推出的一款蒸汽幻想题材FPS游戏，在欧美获奖无数，除了PC版外，也曾推出过PS2版。2003年12月2日续作《杀出重围：隐形战争》在PC和Xbox上推出，但影响力已经大不如前。

特报 撤销广告，Wii生怕人气太高？

据《营销周刊》报道，任天堂由于担心Wii的人气太高加剧年末的缺货局面，因而目前已经暂停在英国为Wii做广告，将原来的一些广告计划替换成NDS。

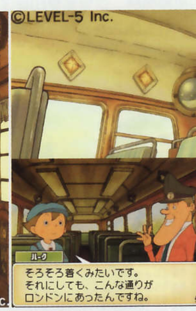
原本在对于游戏业来说最为重要的年末商战里，游戏和主机的广告攻势也是最狂热的，但是任天堂却逆其道而行，可见Wii在英国的人气之高以及缺货之严重。任天堂的发言人说："我们已经做了一整年的广告，但是在这个圣诞节里，我们想要采取负责任的态度，不要再刺激市场需求了。"

在美国，Wii的需求量同样很高，自从感恩节之后，Wii的缺货非常明显。很多玩家因为在零售店里买不到Wii，因此只能上网高价竞拍。据统计在eBay上有5000台Wii是以超过400美元的平均价卖出的，某些附带热门游戏的Wii甚至卖到了600美元以上。美国任天堂总裁雷吉说："我们面临的挑战并不是来自于供应不足，而是需求量过高……我们在发售时就比较乐观，但没人能预见到Wii能领先其他两台游戏机那么多。"



软件 《莱顿教授与最后的时间旅行》公布





在《莱顿教授与恶魔之箱》发售且大获成功之际，Level-5公司正式公布了最新作《莱顿教授与最后的时间旅行》，该作将会以未来的伦敦为舞台。另外，《莱顿教授》的漫画版也将于12月28日开始在小学馆的《别册CORO CORO COMIC》连载，作者为樱直纪。

《莱顿教授》是Level-5公司进军游戏发行业的第一部自主发行的游戏，目前已经成为该公司最成功的原创游戏，最新作《莱顿教授与恶魔之箱》首批出货量达70万套，首周销量达293897套，超越《Wii Fit》成为当周日本最畅销的游戏。目前该系列两作的总出货量已经达到144万套。

软件 PSP版《梦幻之星 携带版》登场

世嘉日前正式宣布将会在PSP上推出《梦幻之星 携带版》，该作由Alfa System公司(代表作：《高机动幻想》、《式神之城》)开发，将会以《梦幻之星 宇宙》的世界观与系统为基础，并且加入资料片《伊尔米纳斯的野望》中的一些原创要素与剧情。游戏还将对应多人模式，可以通过无线联机进行4人组队作战。本作将于2008年内推出，目前开发度为60%。




■本作的新增角色薇薇安。


▲多人模式将会是本作最大的乐趣所在。

《梦幻之星 携带版》将会加入新的剧情，故事讲述古拉尔太阳系受到神秘宇宙生命体SEED的袭击，四大种族挺身而出对抗威胁，终于封印了SEED。几个月后，加入"守护者"组织的主角被分配为与人造机兵薇薇安搭档，而一起恐怖袭击的发生让他们经历了又一场蔓延整个古拉尔的危机。

本作也将会增加一些新角色，目前已知的有薇薇安和赫佳·纽曼。薇薇安是古拉尔太阳系最大军事企业GRM社的试验型新一代人造机兵，情报处理能力与战斗力都远远超越以往的人造机兵；美艳的神秘女子赫佳·纽曼被认为是"守护者"组织殖民地恐怖袭击事件的主谋。

软件 巨型兵器降临!《装甲核心》新作公布





Fromsoftware日前宣布将于2008年3月在PS3和X360上推出一款《装甲核心for answer》(暂名)。游戏讲述在LYNX战争之后，企业开始决定改变过于依赖特定人物的军事结构，超巨大型兵器Arms Fort成为主要的战斗力，其中最大的机型长度可达7公里。它不仅是单纯的兵器，还具备了当作移动要塞的功能，很适合在污染和过度开发而荒芜的地面上战斗。

本作的一大亮点就是会加入超巨型兵器"Arms Fort"，它不仅体型巨大，而且有列车型、水上型、飞翔型等各种变化形态，每种形态都会配备不同的武器。与这种巨大兵器战斗，就要从外部逐一破坏零件，或者进入内部破坏核心部分。玩家驾驶的AC机体将搭载特殊零件"VOB"，这是一种强劲的推进器，使机体可以达到最高2000公里的时速，迅速穿越Arms Fort的密集弹幕。

本作也将会加入网络合作模式，单人模式中的所有任务几乎都可以通过网络协力的方式完成，多人模式最多可以8人参加。并且游戏还提供了简易操作模式，让第一次接触该系列的玩家也能够轻松上手。

事件 阿联酋总理大举入侵游戏业

近年来阿拉伯世界的雄厚资金大举入侵美国娱乐业，很多电影公司都获得了阿拉伯的注资，游戏产业也不例外。今年9月，华纳兄弟互动娱乐(WBIE)宣布其获得了5亿美元的风险投资，而这笔投资的来源是迪拜的一家风险投资公司。WBIE很快就用这笔资金收购了《乐高星球大战》开发商Traveller's Tales公司。如今又有一比巨额资金注入一家更重要的游戏公司。

11月26日，NewDawn GSE资本管理公司宣布其已经大举入股索尼。这家公司是迪拜国际资本(DIC)的子公司，而DIC本身又是迪拜控股公司的一员，即阿联酋总理阿勒马克图姆名下的企业。究竟"大举入股"的规模有多大？目前这还是一个谜，不过据彭博财经报道，DIC曾经表示计划投资5亿美元于某日本公司，看来指的应该就是这笔交易。DIC首席执行官Sameer Al Ansari说："索尼给我们带来了很好的投资环境，这是一个真正的国际品牌，在产品设计方面全球领先，足迹遍布全球。"

新闻短波

《COD5》策划中

12月2日Activision与Vivendi Games的合并声明震惊了游戏业界，市值将达189亿美元的Activision Blizzard将成为全世界最大的第三方游戏软件发行商。分析家们关注的是这起并购的财务细节，而玩家最关心的自然是两家发行商未来游戏的发展趋势。Activision表示《吉他英雄4》和《使命召唤5》都已经在规划中，据估计这两款游戏将于明年秋季与玩家见面。

游戏业对美国经济的影响

美国游戏业协会ESA日前公布的数据显示，从2003年到2006年间，美国游戏业的年均增长率超过17%。2006年，美国游戏业共提供了2.4万个就业机会，目前美国31州总共8万名游戏就业人员，总薪水为22亿美元。ESA估计2004年游戏业为美国贡献了38亿美元的市场价值。在游戏就业人员分布方面，加州占了40%。

日本PS3视频点播服务

11月30日，索尼宣布其将于2008年初在日本推出PS3的视频点播服务，初期主要是提供与游戏相关的节目，例如由Polyphony Digital与英国BBC电视合台作拍摄的《GT赛车5 序章版》相关节目将会以200日元的价格提供。



《古墓丽影 地下世界》

Eidos最近在美国商标专利局注册了一个新商标：《古墓丽影 地下世界》(Tomb Raider Underworld)，在商标的相关描述中称，这部作品包含零售的光盘版以及网络下载内容。此前Eidos曾经表示《古墓丽影》新作正在开发中，看来应该就是这部作品。

PSP-2000日本销量过百万

PSP-2000在日本上市后成功实现了翻身的目标，11月26日，SCEJ宣布PSP-2000在上市两个月后，目前在日本国内的出货量已经突破100万台，这个速度比当初原版PSP快了2个星期，并且这个数字还不包含限量推出77777台的《危机之源 最终幻想VII》同捆版。

X360版《潜行者》？

乌克兰游戏开发商GSC Game World公司最近宣布，他们已经获得微软的批准，成为X360的游戏开发商。业界传闻称GSC的代表作《潜行者》很可能会推出X360版，该作PC版耗时6年制作，是当前画面最惊人的PC游戏之一。



新闻短波

《MHP 2nd》创纪录

Capcom宣布，《怪物猎人携带版2nd》目前在日本国内的累计出货量已经达到150万套。

DC再临？

世嘉最近向美国商标专利局提交了一份"Dreamcast商标修正文档"，由于其中诸如"闪存卡"等描述与DC的硬件特征不同，因此让一些忠实的DC拥护者燃起了"DC后续机种"再临的期望。不过以世嘉的实力重新打入硬件市场恐怕不大可能，业内人士认为，世嘉此举可能是为DC模拟游戏的下载服务做准备，DC的模拟游戏或许很快会加盟PS3、X360或Wii的网络服务。

做善事，玩《战神III》

《战神》的开发团队SCEA Santa Monica日前发起了一场慈善拍卖活动，活动所得将全部捐赠给慈善组织，活动截止日期为2008年6月1日。为了吸引玩家的参与，最后的赢家可以邀请一名好友一起前往SCEA Santa Monica参观，可以与《战神》制作人Cory Barlog和David Jaffe见面交流，并且可以第一时间体验某正在开发的PS3大作。虽然并没有明说是哪一款游戏，但这家工作室目前从事的PS3开发项目正是《战神III》。

《神鬼寓言2》发售日

Lionhead著名制作人Peter Molyneux日前回答了有关X360 RPG大作《神鬼寓言2》发售日的提问，他说："游戏会在2008年末推出，大概是树叶已经微微变黄，但还挂在树上的时候。"他还表示目前Lionhead还在从事一个充满野心和创新的新项目。



虚拟频道利润丰厚

任天堂高层波多野信治日前透露，Wii"虚拟主机"频道的下载业务业绩喜人，目前下载次数已达780万，消费33亿点Wii点数，换算成美元即3300万美元。

坂垣伴信脱罪

曾轰动一时的坂垣伴信性骚扰案最近终于有了判决结果，由于证据不足，东京地方法院驳回了原告的上诉。Tecmo同时表示，该案中自称遭到坂垣伴信性骚扰的女职员所称"被性骚扰后向公司反映但却遭到解聘"的说法纯属虚构。

电影业高层跳槽游戏业

美国娱乐软件协会(ESA)如今就像美国电影协会(MPAA)一样，与各种不利于游戏业的法律法规以及盗版问题对抗，为了加强ESA保护游戏业的作用，12月3日该协会宣布招聘了前MPAA副主席Rich Taylor，他将会担任ESA的公关研究部副主席以及ESA的首席策略师，主要负责与媒体打交道以及打击盗版。

Capcom停止PS2网游服务

Capcom宣布，在3年多的网络服务后，PS2版《生化危机：逃出生天》和《怪物猎人》将于12月31日终止运营，原因是Capcom的运营合作伙伴已经完全退出该业务。

特报 结盟NTT，Wii宽带服务计划详情公布

任天堂与日本电信业巨头"NTT东日本"和"NTT西日本"于11月28日在东京召开新闻发布会，公布了将为Wii联合打造的宽带网络服务详情。

任天堂透露，目前在日本地区使用Wii网络服务的用户比例为40%，低于目前日本家庭50%的宽带网络普及率。为了提高Wii的网络使用率，任天堂希望通过最简单方便的方式让用户轻松享受Wii网络服务的魅力。因此这次任天堂与NTT合作的上网服务名字叫"简单！便利！帮您搞定Wii连线"，该服务由NTT的宽带服务品牌"FLET'S光"提供，这是一个光纤网络上门服务，覆盖多种网络服务领域。任天堂与NTT合作设立的"Wii × FLET'S连线支持中心"已经从11月29日开始成立，目前已经提供咨询与安装申请服务。

这次为日本Wii用户提供的网络服务套装售价为6800日元，其中包含线路安装设置费用、无线网络路由器、2000点Wii点数(或者可将其中1000点换为上门安装服务)。FLET'S光的月费根据用户的需求，为2500～5000日元之间，最高连线速度达100Mbps。NTT预计此次与任天堂的合作将会让"FLET'S光"的每月新增用户数从20万提高到30万，与Wii在日本的每月销量接近。



特报 久多良木健获终身成就奖



去年前美国任天堂总裁霍华德·林肯和荒川实被美国互动艺术及科技学会(AIAS)授予了终身成就奖，表彰其在1980年代初期复苏美国游戏业所作出的突出贡献。11月26日，AIAS宣布今年的终身成就奖将会颁发给前SCE社长久多良木健。

久多良木健于1975年以工程师身分进入索尼，后来主持设计并推出了PS，被业内称为"PS之父"。AIAS表示，久多良木健对游戏业的贡献在于"改革了全球户内娱乐市场"。虽然由于PS3遭遇的种种灾难，久多良木健于今年6月正式下台，但他曾作出的贡献不可磨灭。AIAS会长Joseph Olin说："久多良木健的激情、创新的思维和商业机智曾经引发了一场势不可挡的运动。如果没有久多良木健以及它最初的PS概念，我们的游戏产业就不会有如今数百亿美元的规模。他的贡献显然为全世界的开发商、发行商和消费者树立了新的标准。"

AIAS终身成就奖将于2008年2月7日在拉斯维加斯举办的"2008年DICE峰会"中颁发。

特报 黑色星期五 次世代过渡完毕之日！

11月18至24日期间是感恩节期间的重要商季，尤其是11月23日"黑色星期五"抢购日更是传统假期购物潮的开始，因此这段时间的游戏销售情况尤其引人注目。EA首席执行官John Riccitiello说："历史上最长、最艰难的一次游戏业过渡已经结束。上周五是一个标志性的转折点，也可以说一些事情已经有了转变……从世界范围来看，根据我目前得到的数据。很明显(游戏主机换代)的过渡期已经过去了。"

据CNBC报道，当周X360在美国卖出了31万台，Wii的销量为35万台，PS3销量并未公布。不过微软在媒体的采访中表示，当周X360在美国的销量为PS3的两倍。在微软的这则声明公开之后，SCEA发言人Kimberly Otzman立刻发表了不同的说法，他说："SCEA的一贯原则是不会在NPD官方公布销量报告之前透露主机的具体销量数字，然而有一点我可以非常明确地保证，那就是微软方面所预测的PS3销量数据错得离谱，而且X360在感恩节当周的销量也根本没有达到PS3的2倍。"SCEA表示自从11月2日40GB版PS3发售以来，一直处于供求两旺的局面，感恩节当周在美国的销量比上周增长了245%，而从11月2日至11月24日，PS3的销量比10月份同期提高298%！SCEA表示11月PS3的销量应该是42.9万台左右。Wedbush Morgan分析家Michael Pachter预测，感恩节当周PS3的销量在15～20万台之间，他还预测今年12月三大主机的销量都会达到去年同期的两倍以上，X360的销量有望达到150万台，Wii更是可能达到170万台，但PS3预计只有80万台。



▲目前Wii在欧美的供应非常紧张。

名人博客 NEWS BLOG

PlayStation官方博客

UT3与PS3：大改变！

UT3 & PS3:ChChChChChaanges!

发表时间：12月7日

我还记得我上高中的第一年，就是这款游戏让我所有的朋友发狂。我到一个朋友的家中用局域网玩了一会《毁灭公爵3D》，然后他开始玩一款叫做《虚幻》的游戏。我本来就是这种游戏的忠实粉丝，它让我立刻着迷了，它的敌人AI和画面是我见过最惊人的。

一晃到了2006年，我从Epic Games得到了"联合制作人"的职位，接手的工作正是让我着迷了10年的游戏。哈哈哈！爽歪了！身为一个玩家，能够投入到你深爱、而且在你的生命中有重要意义的游戏，那真是让人兴奋到发狂。

那么过了10年，会有什么改变呢？我们这些开发团队的人员都是制作MOD过来的，因此我们可以为PS3带来PC玩家们熟悉并拥护了很多年的MOD功能，你终于可以通过"虚幻引擎3"的工具组把你的创意带到索尼的主机上了。但是你可能会问："该怎么做呢？"，"我又不会写代码"，"我从来没做过MOD啊！"首先你要先看看教学影像熟悉一下工具的功能，然后用PC版《虚幻竞技场Ⅲ》的关卡编辑器和内容做一个关卡，如果掌握得更深入，还可以用UnrealScript脚本语言，甚至自己制作3D模型。做好后，只要用UnrealFrontEnd程序就可以把做好的东西转化成面向PS3优化的关卡，然后把这个文件复制到PS3的硬盘中，导入，接着就可以玩了。如果你自己没那个天分，可以去网上下载。

现在这种技术仅面向PS3主机，所以，接受我的挑战吧，PS3用户们！创造个大家伙吧！完全改变我们所认识到游戏世界吧！

博客作者 Tanya Jessen(Epic Games联合制作人)



David Jaffe博客

对抗强权！

FIGHT THE POWER!

发表时间：12月4日

最近这几天在网络上关于专业游戏评测的价值、方法和诚实性有讨论得很火热。就在几个星期之前，我刚刚质疑过为什么会有那么多游戏被打9分或10分，为什么其他媒体不会像游戏业那样那么迅速地诞生那么多所谓杰作。作为一个玩家兼制作人，这是我一直在思考的问题。

我的想法是这样的：我不觉得GAMESPOT很邪恶……至少我不认为他们是因为Gerstmann给了《夺命双雄》糟糕的评价而把他炒了。加州的陪审团对于不正当解雇的官司一向是站在员工一方，因为这种白痴理由而炒员工的鱿鱼，谁都知道肯定会吃官司的。也有可能是因为GAMESPOT命令Gertsmann写一篇充满溢美之词的评测，结果他竟然自作主张把游戏骂得狗血淋头，所以才被炒了。这种情况下我会为Gertsmann鼓掌，这种事活该你被炒。可是没人说是因为这个原因……我只是自己瞎猜的。

GAMESPOT不可能天真到以为就这样把他们最受欢迎的编辑给炒了会不激怒他们的读者、不影响他们的声誉。过去我们就算是开除一名底层美工还要仔细考虑是否会影响与其关系较好的几位同事的士气。所以我认为Gerstmann肯定是因为干了别的什么事、捅了马蜂窝了。

与此同时，还出现了这么一件有趣的事：



上面这些家伙是1UP(编注：美国著名游戏网站，GAMESPOT主要竞争对手之一)来的，他们跑到GAMESPOT办公楼前对Gertsmann表示支持，以及他们对此事的不满。过去我身边的人也经常被解雇，我从来都是很不喜欢看到这种情况(因为我从来不希望有人丢了饭碗)但是我一直对其背后的原因表示理解。不过这里却有一群人跳了出来说他们"应该有知情权"，而且公开表示"这么做是不对的"。

我觉得被炒鱿鱼最终不见得是坏事，这表明此人可以离开不再适合他工作的地方了。总会有人对他说：你无路可去了吗？别担心……我帮你！我相信Gertsmann也是这样，所以，祝你好运，Gerts……

……也祝GAMESPOT好运。如果此刻有人非要我选择站在哪一边，我会毫不犹豫地站在GAMESPOT一边，在这种环境中炒了Gertsmann让他们成为了邪恶的代表，这种事真是蠢得要命。

……最后，这个网站给我的上一款游戏打的分是6.7……

……所以，妈的！他们可能只是一群白痴……？

我发誓！发誓！对这事的内情真的一无所知……其实我挺想知道的。

背景资料

"哥斯特曼门"事件

12月初传出美国知名游戏网站GAMESPOT编辑主管哥斯特曼(Gerstmann)因为给Eidos的《夺命双雄》以尖锐恶评而被炒鱿鱼的传闻，同一时期该作的广告遍布GAMESPOT网站，而哥斯特曼对该作的影像评测被撤销，评测文章也被修改。此事在美国游戏传媒业闹得沸沸扬扬，被称为"哥斯特曼门"事件，这是对欧美游戏媒体权威性的重大打击。后来GAMESPOT用大篇幅专题对此事进行了澄清与解释，并将哥斯特曼的评测影像重新上线。

David Jaffe 目前正在玩的游戏及其简评



瑞奇与叮当 未来毁灭器

爱死这款该死的游戏了——这是我今年玩到最棒的游戏！《瑞奇与叮当》总是那么有趣，但是我经常玩了几个小时就烦了。不过这一作实在是太强了……节奏、画面、难度……每个方面都那么伟大，这是对游戏媒体的一次伟大庆典。

塞尔达传说 幻影沙漏

自从FC上的二代以来就再也没有打通过《塞尔达》了。《诸神的三角力量》差点就打通了，结果还是差了那么一些。然后《塞尔达》进入了3D时代，对我来说变得没啥意思了。这次则是融合了旧《塞尔达》的伟大元素，以及全新的具有创新性的控制方式，只有NDS才能实现。我可能会把它打穿吧！：)

超级马里奥银河

到现在为止总共才拿到了两三颗星星，虽然大家的评价都很高，我的看法却不一样。现在我只能说喜欢它，还没到爱的程度。操作很酷，但是用Wii的控制性玩这样的游戏很快就烦了。现在对我来说，《瑞奇》是一个比它更强的平台动作游戏。不过我还是会给这款游戏更多的时间，看看到时候会不会改变看法，毕竟这游戏得到的评价实在太惊人了……

David Jaffe小档案 《战神》制作人，现已单飞成立了独立工作室"吃睡玩"。

文 Darkbaby

水晶球里的战争



人类所谓的史诗和宏业，不过就是上帝的水晶球里闪烁过的一抹微光罢了 ——Johann. Gottlieb. Fichte《论学者的使命》

水晶球里的战争

无论从广义的角度(电视游戏产业未来发展方向)或狭义的角度(硬件厂商势力消长)这两个不同层面来看，2007年年末商战期都是绝对至关重要的分水岭。然而对于那些喜好预测和评估的专家学者们来说，今年的年末商战期可算是近十年来最缺乏话题性的一次，这是一场尚未揭幕便已经预知结局的商业战争，真正还具有些悬念和讨论价值的，不过就是众多刻意拥挤在黄金档期发售的大作软件销售成败……

根据十年来的数据显示，在全球最大的娱乐消费市场北美地区，感恩节(每年11月第4周的星期四)当周的游戏硬件销售的成绩一直都真实反映整个年末商战期的销售格局。根据三大硬件厂商各自发表的官方数据显示：Wii的当周销量突破了35万台、X360为30万台、而PS3大致在15～17万台左右。事后微软和索尼为了各自发表的数据引发了小小的口水战，但均未对任天堂的发表提出异议。从沃尔玛等巨型连锁销售中心和专业市场调查机构获得的综合讯息也明确显示出Wii取得了明显的优势地位，市面上的存货被一扫而空，美国任天堂社长雷吉在事后在接受NEWS.COM记者采访时感叹Wii的持续性缺货导致白白错失了抢占市场的大好良机。近期以来大作叠出的X360依然保持着高速推进姿态，在本土市场日益呈现出顺调普及的趋势。大幅降价后的PS3虽然销量有所回升，但并未能进一步缩小和竞争对手的差距，降价效果显然无法令索尼经营层感到满意。从软件销售情况看，Wii和X360的主力软件都取得了预期的成绩，其中《超级马里奥银河》仅用了两周时间便突破了百万大关，而《未知海域 德雷克的宝藏》等PS3期待大作的销量均非常平淡，首发当周甚至没有进入排行榜TOP10之列。

日本11月末最后一周的销售状况，同样也是该地域整个年末商战期的风向标。Wii经历了连续三周王座失陷以后凭借着《Wii Fit》的推出重返冠军位置，其硬件销量也比前周提升了70%以上。大幅降价后的PS3虽然有着《真・三国无双5》和《WE2008》两款超大作保驾护航，依然缺乏足够的突破动力，硬件销量反而比前周微有下降。下周开始将进入任天堂商品传统的强势时间区，该社在年末商战获得压倒性胜利已成定局。《GT赛车5 序章版》的发售或许可以稍微带动PS3的销量，但并没有扭转乾坤的足够动能。《FAMI通》等多家权威机构的调查报告也显示了Wii将在年末取得全胜。在另一个重要的娱乐消费市场欧洲全境，Wii目前也完全陷入了严重的供货不足状况，甚至有许多人通过网络以远高于官方定价的价格紧急求购。

虽然任天堂从九月起就进入了月产180万台的满负荷生产体制，依然无法有效解决全球市场供不应求的状况，该社目前最大的敌人并非微软或索尼，而是进展迟缓的产能问题。任社的竞争对手们当然非常乐意见到这样的状况发生，索尼总裁霍华德・斯特林格在接受AP通信社专访时抑制不住兴奋心情表示："Wii的缺货真是意想不到的幸运啊！"他认为Wii的缺货可能会推动PS3在圣诞节商战的销售，无法买到Wii的玩家们可能会把PS3当作代替的选择。索尼的期望虽然有些一厢情愿，但并非毫无道理。如果从目前玩家群体分布状况来看，X360用户多为重度游戏玩家、PS3以中度游戏玩家为主，而Wii的玩家群体则为中轻度各半。在钟意于Wii的潜在消费层眼中，PS3的吸引力确实可能要高于X360，但真正起决定因素的还是软件的魅力，多数人在目前情况下还是会采取持币观望态度。

美国咨询公司simExchange近日对三大家用主机圣诞商战期的全球销量进行了预测：预测Wii将售出320万台、X360为210万台、PS3 110万台。虽然该咨询公司的销量预测并不完全精确，历史上有多次严重偏离情况发生，但对于今年圣诞档的预测还是很有说服力的。不管怎么说，2007年圣诞商战格局将依然延续整年度的销量推移轨迹，绝对不会出现令人大跌眼镜的突然扭转现象。预计本年度结束(并非财务年度)，Wii全球销量将接近1800万台、X360 1500万台、PS3约800万台前后。索尼的最高财务主管大根田伸行在11月25日的决算说明会上承认PS3在2007财务年度

(2007年4月1日～2008年3月31日)中几乎无望达成原定的1100万台销售目标，为了避免在敏感时期造成投资者恐慌情绪，暂时维持原来的目标。

早在今年9月《光环3》发售之后，包括笔者在内多数人都认为大作如云的X360会在年末取得明显优势，然而Wii在欧美的走势却远超出想象。虽然在年末软件阵容未必比水深火热中的PS3光鲜多少，但其硬件销售却丝毫不受游戏规则制约地急速上升，其根本原因在于任天堂已经通过《Wii Sports》成功引发了市场集中效应，而且这股流行风潮在短时期内并不会迅速退潮。与此相对照，X360下半年以来几乎每月诞生两款百万大作，但硬件销量却并没有随之根本性突破，其过度核心化的软件阵容已经成一柄双刃之剑。

进入2008年后，家用主机领域的势力图分布将由目前的三强鼎足正式确立为两强一弱，PS3未来将何去何从，恐怕只有索尼才能够做出满意解答。


■《未知海域 德雷克的宝藏》品质出众，但销量并不出众。

“具体情况不好说啊！”

今年在日本各大著名游戏BBS广泛传播着这样一句流行语：“具体的には申し上げられない”(具体情况不好说啊)，这句话源自索尼及其追随的第三方厂商的高层近来在公开场合被问及PS3尴尬现状时频繁使用的支吾搪塞台词，这个外交辞令于是成为了经典笑料。但是对于目前广大第三方厂商(尤其日本厂商)来说，目前错综复杂的格局确实也只能让他们迷茫烦恼。

Square Enix社长和田洋一在近日发表了对三大主机的看法，其言论代表了多数第三方的集体心声。和田氏认为X360的超高软硬件销售比率已经足够证明其已经完全确立了以重度玩家为核心的玩家市场，但是该主机在日本市场的低迷惨淡令许多日本厂商无所适从(实际上X360在欧洲市场的成绩也并不理想)。他认为Wii的硬件销量可能会更加出色，但第三方至今对到底有多少“有效用户”存在严重疑问。虽然任天堂吸引了大量跟风的消费者，但种种客观数据证明了Wii的用户群的核心度相对偏低，严重影响了第三方盈利采算的精确度。Capcom的《生化危机 安布雷拉历代记》原定计划为全球年度累计销售62万套，但目前看来这个预测实在是过于保守了，全球突破百万已成定局，该作在日本发售首周销量即突破10万大关，因为事先估计不足造成了严重断货情况。然而同为Capcom出品游戏，同捆了前作的Wii版《战国BASARA2 英雄外传》首周销量不到1万份，不到同时期发售的PS2版的十分之一。今年以来日本发售的多款第三方跨平台游戏，PS2版的销量都大大高于Wii版。现状表明虽然目前Wii在硬件销售台数上遥遥领先，但还没有能够顺利继承前任霸主PS2的原有用户群，通过开拓新规用户层来进一步扩大游戏消费群体的计划尚未奏效，这样的不确定因素令Square Enix等第三方厂商感到迷茫担忧。和田洋一同样对于PS3的市场定位感到困惑，希望索尼能进一步向外界清晰表达其商品的定位。这样的言论实际也说明了第三方对于PS3的市场前景极不乐观。三大主机目前各有所长，亦各有其短，第三方的高层们对未来的形势发展也只能抱以“具体情况不好说啊”这样的感叹了。


■《灵魂能力传奇》令人失望，成为第三方Wii游戏的典型反面案例。

未来的市场拓展，微软的工作难度显然要低于其他两家。X360过去一直缺乏来自日本厂商的鼎力支持，但随着百万大作不断涌现，日本第三方的态度已经有了积极改变，Atlus上月已经明确表示全面掺入意向，和田洋一近期的发言无疑也暗示着Square Enix未来会采取更积极的动作。如果能够针对性推出更多适合中轻度玩家口味的游戏，X360的硬件销售完全可能更上层楼，而日本厂商的大力支持是不可或缺的决定性因素。

任天堂一直期望Wii能够成为受第三方青睐的硬件平台，但从现状可以看出该主机距离真正的成功尚需进一步努力，发售一年多以来，Wii并没有能够成功复制NDS那样真正的市场扩大现象，相反却隐现出令人不安的虚假繁荣景象。从深层去思索根源完全可以理解其中缘由，任天堂在家用主机市场失意已经十数年，其品牌号召力完全无法和在携带主机市场的霸主地位相匹敌，要根本动摇索尼的根基决非旦夕之功。任天堂已经为自身打下了坚实的地基，未来一年的工作重点就是在不断开拓新规用户群的同时积极开发出高品质传统游戏来吸引核心玩家，只有达到合理的人群分布，Wii才能真正达到扩大游戏人群的目的。任天堂正在通过收购等手段强化和补完自身的产品线，收购Monolith SOFT并邀请松野泰己主持开发史诗级大作RPG的传闻不过是目前已知的冰山一角而已。对于任天堂来说，今年圣诞商战的硬件销量根本不是考虑的重点，第三方投入的几款实力大作的销售情况才是关注的焦点，《陆行鸟不可思议的迷宫》、《梦精灵 星降夜物语》和《灵魂能力传奇》等游戏的成败将决定着第三方未来的参入热情。不过有《生化危机 安布雷拉历代记》已经开了个不错的好头，相信诚意作品必然会取得合理的收获。

对于曾经是万众瞩目的PS3主机，其未来命运会如何？只能报之以“具体的情况不好说啊”……



踏出健康来！

Wii平衡板&《Wii Fit》首发深度体验

文 炎骑士 美编 木仙 摄影 吕萍 特邀模特 小影

Wii世代 特别版

Wii GENERATION

一提到电子游戏，我们的脑海里肯定会立刻浮现出这样一副情景：电视、游戏机、安静地坐在沙发上并保持姿势一动不动地端着手柄进行游戏的玩家，时而会伴随着玩家嘴里的阵阵自言自语和感叹。是的，对于传统的电子游戏，绝大多数的游戏方式都是依靠控制手柄来进行游戏，虽然还有光枪、跳舞机等周边外设，但这些游戏控制器的操作方式和功能都相对单一，就算是强调体感操作的 Wii 双节棍手柄，也仅仅只能让我们的上肢得到一定程度的锻炼。现在，Wii 平衡板的到来让电子游戏的操控方式有了真正革命性的变化，玩家彻彻底底地动了起来。让自己的家在瞬间变成健身教室，与三五好友进行一场有益于身心的健身派对。好啦，现在就请大家一起随我来一次与 Wii 平衡板的亲密接触吧！



初步认识Wii平衡板

Wii 平衡板自今年 E3 游戏展中公布以来，就一直受到各方面的广泛关注。它并不是传统意义上依靠玩家直接对控制器的按压来传输信号指令的，而是通过更加灵敏的感应器来检测来自玩家所施加的压力信号。当玩家站在 Wii 平衡板上进行各种运动练习和体感游戏时，玩家的体重以及实时变化的重心位置都将被 Wii 平衡板中内置的感应器进行精确的测量。Wii 平衡板在玩家的全程操作过程中不会发生任何形状变化，坚固的外壳可以确保绝大多数玩家都可以放心地进行游戏。

Wii平衡板基本数据

厂家内部型号	RVL-021
电力提供	AA（5 号）电池 ×4
无线信号频率	2.4GHz
本体最大承重	136 千克
外形尺寸	长 511 毫米、宽 316 毫米、高 53.2 毫米
本体重量	约 3.5 千克（含电池）



Wii平衡板 全接触





简约的外观

首发的 Wii 平衡板是随专用软件《Wii Fit》以同捆的形式进行销售的，包装盒的正面印有早在 E3 展会期间就已经公布的女性单足站立姿态剪影造型以及很大的“Wii Fit”字样，背面则是十分直观的 Wii 平衡板图样。包装盒上的明显位置标有“对象体重 136kg 以下”的警告，提示那些体重过分超标的玩家禁止使用本周边，如果你的“吨位”已经明显超过平衡板的重量限制，那么就只能暂时远离这份诱人的健身大餐啦。

这款周边产品的全套部件包括 Wii 平衡板一块、AA 型号电池 4 节、《Wii Fit》健身游戏软件一份、产品使用说明书及保修卡。在这其中，Wii 平衡板以及《Wii Fit》软件无疑是最受关注的核心。平衡板的本体造型为四边呈凹陷状的扁长方体，整体材料为拥有高强度的工程塑料，分为上下两个部分。上半部可供玩家踩踏，采用了与 Wii 主机相同的纯白色，质地略微粗糙，以防止玩家运动中出汗而导致的打滑现象；下半部为灰色底座，底部向上略微凹陷，四角设有防滑衬垫，以确保平衡板在置于各种材料的表面上均拥有的防滑稳定性。总体来看，Wii 平衡板的设计十分严谨，用料材质有足够的保证，因此玩家在使用过程中绝对不用担心因踩踏导致的损坏问题。

在平衡板的本体一侧，设有一个启动键，在确保接通主机的情况下，只要轻触这个启动键，即可令平衡板开始工作，此时启动键上的指示灯会发出蓝色闪烁荧光。由于启动键的尺寸被设计的较为宽大，因此玩家在使用过程中只要用脚部轻轻碰触即可，省却了俯身用手拨动开关的麻烦。







为您解答

Q：使用 Wii 平衡板时是否有服装上的要求？

A：在使用平衡板进行运动之前，一定要换上轻便舒适且方便肢体运动的服装，特别是在进行一些肢体柔韧训练的运动项目时，贴身的轻薄运动服可以令玩家达到更好的锻炼效果。此外，为了增强脚底与平衡板上表面的摩擦力，建议玩家在赤裸双脚的前提下进行游戏，这样也可以进一步减小滑倒受伤的可能。

Q：Wii 平衡板真的是适用任何年龄段的人使用的吗？是否需要在使用前进行一些准备工作？

A：Wii 平衡板完全适用任何年龄段的人使用。由于它的性质倾向于室内健身器材，因此建议在使用其进行健身运动时，尽量要保持室内有良好的通风。此外，在运动前做适当的准备活动也是很必要的，尤其是那些长时间缺乏身体锻炼的人群。

Q：平衡板应如何进行保养工作？

A：长时间接触地面的平衡板会不可避免地接触到大量灰尘，灰尘的积累会导致内部元件的迅速老化损坏，因此需要经常性的对平衡板本体进行清洁工作。不仅如此，由于赤裸双脚在平衡板上进行频繁的踩踏，因而很容易留下汗渍和脚上的脏物，如果不及时将这些污垢清除将会导致病菌的大量滋生，而使用这样未经清洁的平衡板很容易导致脚部传染病的交叉感染。所以，对平衡板的定期清理和保养是十分必要的。如长时间不使用平衡板，应将设备内部的电池取下保存，避免电池漏液对内部元件造成的损害。



Q：使用平衡板进行踩踏训练时是否有姿势上的要求？

A：随时保持正确的踩踏姿势是保证玩家不受到伤害的基本原则。在运动过程中，玩家将不可避免地会进行一些幅度较大、身体重心偏移速度较快的练习项目。在这些时候，玩家一定要保证自己的双脚始终处于正确的踩踏位置，否则，当踩踏到平衡板的边缘时，就很可能由于重心不稳而跌倒，因为进行运动游戏而扭伤脚或摔伤身体，那实在是得不偿失。在运动过程中，玩家周围一定距离内应尽量避免有其他人，以免因动作幅度过大而导致意外。

Q：一些常见慢性疾病的患者是否也可以通过 Wii 平衡板来强身健体呢？

A：患有心脏病、糖尿病、高血压以及严重呼吸系统疾病的患者请根据根据医嘱进行强度有限的运动。此外，孕妇、过度疲劳者、平衡器官患有疾病的人、饮酒过后的人以及摄入神经麻醉药物的人应避免使用平衡板进行相关的体育活动。

Q：Wii 平衡板是否允许多人同时踩踏？

A：原则上，只要不超过规定的重量限制，多人同时踩踏是可以的。但是，在进行动作幅度较大的运动和游戏项目时，在如此拥挤的空间上容纳多人进行运动极有可能造成误伤和拥挤导致的跌倒。故不推荐多人同时使用平衡板进行踩踏活动。

Q：Wii 平衡板在使用过程中是否会像游戏主机一样产生发热现象，并因此有相应的使用时间限制？

A：由于仅仅采用 4 节 AA 电池供电，因此 Wii 平衡板的工作功率十分小，并不会有游戏主机工作时出现的严重过热现象。不过，在连续使用平衡板运动一段时间之后，玩家还是需要暂停一下并补充些水分及稍作休息。强度过高的运动反而会对身体组织造成负面影响。

Q：是否可以穿着鞋子踩踏 Wii 平衡板？

A：虽然平衡板本身采用的高强度工程塑料足够支撑绝大多数人的体重和一般踩踏强度所造成的冲击，但穿着拥有较硬底部的鞋子踩踏平衡板将必不可免地对踩踏面造成损坏，因此要避免穿着鞋子踩踏平衡板。

Q：是否可以在平衡板上作跳跃动作？

A：在平衡板上作跳跃动作是绝对禁止的。处于跳跃动作的人体在下落过程中所产生的冲击力很容易超过平衡板本身所能承受的最大冲击力，因此要避免在平衡板上进行任何跳跃动作。

哇，好重！

在没有拿到 Wii 平衡板时，编辑部里的所有人都认为它只不过同其他周边外设一样是一块轻薄的踏板感应器材。但是，当我们在第一时间拿到它并拎起同捆有专有软件《Wii Fit》的全套包装时，才深深地感受到它的重量是绝对不能让人轻视的。Wii 平衡板的重量足足有 3.5 千克，与它比起来，Wii 主机的重量简直是小巫见大巫。抱着这样一块板子，甭说走路，就是持续站上半个小时，也会感到胳膊酸痛。不过，较大的重量也是理所应当的，不然怎么可能经受得住人们频繁的踩踏呢。



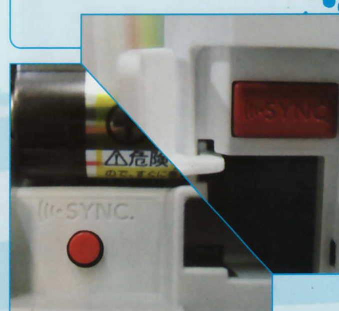
真的很省电啊！

也许你想不到，这样一块厚重的踏板，仅仅是依靠 4 节 5 号电池提供电力的。在使用原厂自带的松下电池的情况下，可以达到接近 60 小时的续航时间，真的是相当省电。电池的安放位置位于 Wii 平衡板底部。



操作，就是这么简单！

平衡板的设计理念与 Wii 主机是一脉相承的，不论是男女老幼均可在经过简单指导后轻松领悟操作方法。在使用平衡板之前，只要将电池舱盖打开，就会发现一个红色的信号接收同步按钮，将这个按钮与 Wii 主机 SD 卡插槽处的按钮同时按下即可令主机识别平衡板，在随后进行的游戏和过程中，用脚部轻轻触动位于平衡板本体一侧的启动键，这样一来，玩家就可以体验平衡板带来的健身感受了。



试用感受

不论在做工、能耗还是易用性等方面，Wii 平衡板都可以说得上是比较令人满意的。虽然较大的体积及重量使得其不是特别容易搬运和存放，但优良的制作工艺和足以令消费者放心的坚固程度绝对是无可挑剔的。然而，作为一款内置精密电子设备的游戏硬件产品，只有真正能够让玩家在使用过程中喜欢上它，才能证明是成功的设计。Wii 平衡板的卖点在于对人体重心实施变化的精密测定，这一点将在接下来的专用软件《Wii Fit》试用过程中加以验证。我们期待着这款神奇的平衡板能够有足够精彩的表现！

《Wii Fit》是与 Wii 平衡板同捆发售的体感互动游戏软件。虽然它无法同那些强势大作相比，但作为一款旨在帮助人们增强体质的运动软件，《Wii Fit》的对体感操作的要求绝对达到了史无前例的高程度。好啦，就让我们一起开始轻松健康的《Wii Fit》锻炼吧。

Wii Fit		Nintendo	体育
Wii	Wii Fit		日版
	2007 年 12 月 1 日	1 人	8800 日元
	对应 Wii 平衡板		对应玩家年龄：全年龄

准备工作

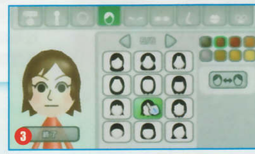
首先，我们需要明确，《Wii Fit》并不是一款普通意义上的游戏软件，它的最大功能是帮助人们进行各种体育锻炼。为了能够更好地进行接下来的锻炼并使我们变得更加健康，就一定要制定一个完整的计划大纲。而这一切，在《Wii Fit》中都能方便地实现。

先在 Mii 频道中建立一个属于自己的角色，或者在开始游戏后从提供的几个默认 Mii 形象中选择一个作为自己的虚拟形象。在今后的游戏中，这个虚拟形象变化代表玩家自己在游戏中接受各种挑战和进行各种锻炼。此外，在真正开始进行锻炼之前，我们还需要做一个简单的身体基本数据测试。这其中包括体重和玩家在放松站立状态下的重心位置。只要按照屏幕中的提示去做就可以啦。随后玩家当前的各种身体指数就会被计算出来，通过这个测得的指数，我们会对自己目前所处的健康状态有一个初步的了解。接下来就可以按照这个基本数据开始长期的、有计划的锻炼啦！

为了自己的健身计划能够顺利进行，一定要进行详细的基本测试

1～3：在 Mii 频道建立一个完全属于自己的 Mii 虚拟形象。

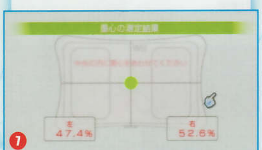




4～6：进入游戏，在一级菜单下选择“新规登录”，将之前建立的虚拟形象登录到游戏中。



7～8：按照系统提示站在平衡板上，进行重心测量以及填写身高等个人基本数据，一系列的测试结束后，系统就会为玩家的当前身体状态作出一个大致的级别评定，如果你的体重距离正常范围太远，那么就一定要坚持锻炼身体啦。



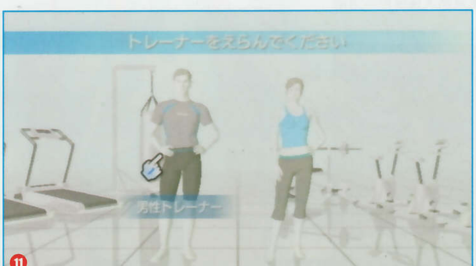


9～10：在游戏的系统中创建一个长期的健身计划，并填写自己所计划的达标标准。





11：最后，在不同性别的两名虚拟教练中挑选一名作为自己的私人健身指导老师，从现在起，玩家就要跟随教练进行一系列的锻炼活动了。



保持你的重心稳定

不论是最初的基本测试还是随后的各种锻炼项目，玩家都要始终保持自己的重心平稳。事实上，确保重心的稳定也是在做任何运动时所必须保证的最基本要素。如果人在运动的时候不能保证稳定的重心，那么接连发生跌倒就会导致身体受到伤害。

在实际使用过程中，我们可以发现，Wii 平衡板对人体重心的感应是十分灵敏的，哪怕是呼吸造成的轻微震动都会被平衡板内置的感应器分毫不差地捕捉到。




按照不同的项目分类进行锻炼

虽然是以游戏的形式进行身体运动，但在《Wii Fit》中还是按照运动的形式划分成四个大类别，它们是瑜伽、肌肉训练、有氧运动以及平衡游戏，各种运动项目的总数超过 40 个。玩家可以随意在四个版块的运动类别中自由选择。

©2007 Nintendo

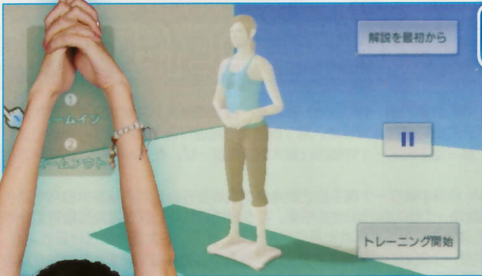
TIPS



测完 BMI 和身体年龄之后会出现一张月历画面和一个脚印型的印章，需要按下 A 键盖章，和朋友一起玩到这里的时候我大喊一声“盖脚印”，结果对方很乖地抬起脚狠狠踩了平衡板一下……感谢《Wii Fit》带来的欢乐与汗水。



瑜伽



腹式呼吸

腹式呼吸是瑜伽练习中最为基本的呼吸法。其作用是强化内脏机能，以及增强机体代谢能力。



英雄的姿态

这种姿势的练习可以牵引大腿及股关节，对预防腰痛和骨盆矫正具有良好的疗效。



树立姿态

这是一种针对腰腿部强化的练习，可以改善腰痛症状并调节患处的神经系统。在进行此项练习时，玩家需要首先将一条腿横向弯曲，将脚掌抵住另一侧直立状的大腿内侧，随后将双手在胸前合十，缓缓举过头顶，令自己摆出树木的直立姿态，并逐步调整自己的呼吸频率。经常这种姿态的训练，还可以锻炼自己的平衡能力，并且让自己养成正确的站立姿势。

肌肉训练

水平转动及横向转动



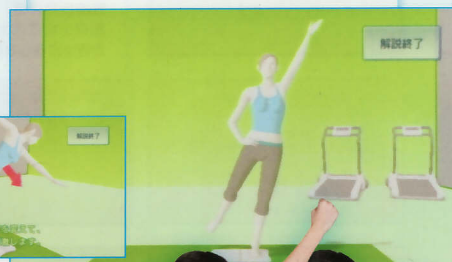
此种练习可以对腰部肌肉进行牵引治疗，可以优化腰部曲线，令腰部变得更健美。





侧抬腿

对侧腹部及肩部周围肌肉的牵引练习动作。





单足平衡走步练习

单足平衡走练习可以对整个身体进行调整，针对躯干、臀部及上臂有牵引治疗效果。首先，将一条腿抬起并微微弯曲，随后让这条腿与对侧的上臂做对应的摆动。与平时的走路不同，进行此项练习是需要作较大的摆动幅度，以达到对肢体的牵引治疗效果。对于那些不经常参加体育锻炼的办公室一族来说，这样的低强度锻炼实在是再合适不过了，在保证得到足够肢体锻炼的前提下，还能够有效避免突然大强度剧烈运动带来的机体损伤。



TIPS

●第一次测身体年龄是 30 岁，真还挺准。●玩半小时左右出汗，有几个小游戏有让人使上不劲儿的感觉。●有些游戏要达成 4 星评价老老实实玩儿很难，但“作弊”就很简单，这和健身一样，千万别自己骗自己。

有氧运动



呼啦圈

大家对呼啦圈运动简直是再熟悉不过了，这种运动可以令人的腰部甚至整个躯干和四肢都得到充分的锻炼。游戏时，玩家需要双脚踩踏平衡板，然后有节奏地作模仿转动呼啦圈的扭腰运动，当达到一定的转速后，场外的角色还会分别从两个方向抛掷呼啦圈，此时只有将头偏向相应的一侧，使重心也发生偏移，才能接住掷来的呼啦圈。





节奏踏板

这个小游戏需要玩家像踩踏跳舞毯那样按照屏幕中的提示作出相应的踩踏动作。与传统跳舞毯游戏不同的是，进行节奏踏板时需要按照提示在平衡板上及四周进行不同位置的踩踏。





节律拳击

这个模拟拳击训练的小游戏可以有效燃烧玩家的上臂部脂肪。游戏时，玩家需要按照教练的动作和节奏逐步进行挥拳和步法练习，有节奏地击打沙袋以及适当提高出拳的力量和速度可以令得分显著提高。这个运动项目需要将双节棍手柄同平衡板联动起来使用，依靠平衡板对重心的感应来判断玩家的脚下步法，同时通过双节棍的红外遥感功能捕捉玩家出拳时的力量和速度。这个项目虽然在表面上看起来有些幼稚，但在实际练习过程中就会发现，它对消耗人体内的热量有着十分明显的效果。只要玩家完全投入到练习中去，那么就会很快出汗。



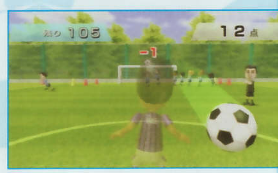
平衡游戏

顶球

通过迅速判断球路而成功将足球顶飞，这样的小游戏显然是在训练玩家的运动反射神经。在游戏中，连续成功顶飞足球可以令每次的得分逐渐提高，如果不小心被球鞋和熊猫头砸中则会倒扣分。玩家只要将两只脚以正确的位置踩踏在平衡板上，在游戏开始后按照屏幕上的球路作出相应的顶球动作，就可以成功顶飞皮球。







高空走钢丝

通过在平衡板上模拟走步的动作才能让游戏中的角色在钢丝上前进。横向吹来的风以及途中的敌人都可能让玩家跌入深渊，想顺利通过这段钢丝，只有掌握好步伐和协调好肢体才能令角色顺利通过。





小球入洞

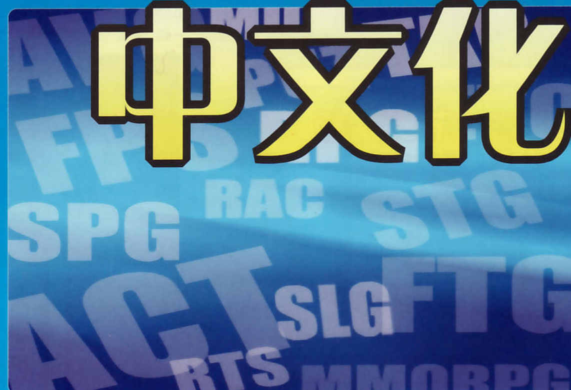
小球入洞的小游戏完全是在考验玩家的平衡能力。只有通过调整双脚上的力量来改变重心，才能令承载小球的平台改变角度。每当小球落入洞中便会自动进入到下一个级别，难度逐级增加。只有熟练掌握平衡技巧才能获得高分。

试用感受

想方设法保持平衡是使用Wii平衡板及《Wii Fit》的整个过程中的关键，在游戏全过程中，不论是对平衡要求极高的瑜伽练习还是一些限制较少的小游戏，玩家一直需要不断把握自己的重心平稳，而这种对平稳程度的刻意追求，也直接导致了玩家在游戏和运动过程中的带入感直线上升。虽然平衡板还无法做到彻彻底底地模仿感应真实运动状态，但在《Wii Fit》这款全身体感运动软件的配合之下，已经可以让人们尽情地投入到健身活动之中。相比仅仅依靠双节棍手柄来进行体感操作的《Wii Sports》，平衡板和《Wii Fit》无疑是巨大的进步。我们真心希望能够有越来越多的老玩家和新玩家投入到这场全面互动的健身热潮之中。

TIPS 《Wii Fit》堪称少女、少妇、熟女、老妇……之杀手，如果你想逗她们开心，请为她们推荐《Wii Fit》，因为她们绝对会对这款游戏以及同捆套装中的平衡板一见钟情。

特稿 游戏类型步入中文化



游戏类型信息是对游戏风格最简要的概括，科学的分类可以方便玩家检索、理解、描述和交流。但国内惯用的游戏类型是以英文缩写来表示的，即便精通英语的人在第一次看到这些缩写时，也很难联想到这几个字母代表的是什么。类型英文缩写需要一定的游戏阅历与实际接触才能逐渐熟记，再加上很多复合游戏类型的出现、发展和壮大，形成一些不容忽视的新类型。这样一来，游戏类型缩写就有20来种，给记忆和类型特征辨别增加了不小的难度。

有鉴于此，《游戏机实用技术》从2008年度开始，将采用和推广在国际上更为通行的游戏分类方式，即在原有的分类基础上，将一些类型缩写相同、但内容特点区别很大的游戏重新归类。此外还将使用完全中文化的类型名称，力求让新老读者一目了然，使游戏特征在类型信息上更为准确地反映出来。目前确定的游戏类型共分23类，名称与特点描述如下——

文 胜负师 美编 NINA

动作

原英文缩写 ACT

之所以将原先的ACT分成了现在的三个类型，是因为ACT作为类型大项，已经有几个风格和内容体验差别很大的分支。重新分类后的**动作**游戏，泛指从传统清版或卷轴动作游戏发展和变化而来的，以打斗、过关为主的游戏类型，《鬼泣》、《战神》、"《无双》系列"、《红侠乔伊》等都是此类游戏的代表。而NDS、Wii平台上一些新颖的体感游戏或迷你游戏合集，在没有其他类型明确特征的情况下，也归为**动作**游戏，如《疯兔危机》、《瓦里奥制造》等。

平台动作

原英文缩写 ACT

这是一个传统而又"古老"的游戏类型，其中最著名的当属"《马里奥》系列"，尽管系列在发展过程中融入了越来越多的元素，但核心内容一直没有改变。所谓"平台"概念较难理解，大家可以把平台游戏的场景看成是一个巨大的盆景或是模型，里面有若干个高低大小不同的版块，玩家主要以可人为控制的跳跃在这些版块或平台间移动。其他**平台动作**游戏的代表有《古惑狼》、《索尼克》、《超级猴球》等。

动作射击

原英文缩写 ACT



也许有人曾为《魂斗罗》这样的游戏属于ACT还是STG而争论不休。现在，我们把所有以射击为主要攻击手段的动作游戏单独归为一类。虽然不是很精确，但"操作可以看到全貌的人或机器人开枪杀敌"也算是一种比较好理解的说法。**动作射击**游戏的代表作有《合金弹头》、《装甲核心》等，同时也包括《战争机器》这样的第三人称射击游戏。

格斗

原英文缩写 FTG

格斗又称"对战格斗"，尽管也有2D和3D格斗之分，但其概念与特征一直没有太多的变化，正统的FTG有体力槽、操作和出招方式、角色处于同一轴线以及讲究对抗与平衡等相对统一的特点，因此不再分拆。《街头霸王》、《格斗之王》、《VR战士》、《铁拳》等都是玩家十分熟悉的**格斗**游戏。注意，像《任天堂全明星大乱斗》和一些动漫改编的乱斗游戏不具备**格斗**游戏的传统特征，因此均归为**动作**类游戏。



射击

原英文缩写 STG

STG曾经是一个庞大的类型，与ACT一样经历过一些发展方向的大变革，因此这里也进行了必要的区分。中文化游戏类型中的**射击**游戏，主要是指传统卷轴式射击游戏，如《沙罗曼蛇》、《1945》、《斑鸠》等名作。但由于现在此类游戏的新作越来越少，倒是下载游戏有不少像《几何战争》这样的射击佳作，所以我们把一些空战射击题材的游戏，如《皇牌空战》、《星际火狐》等也归为**射击**游戏。

光枪射击

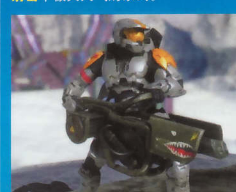
原英文缩写 STG

光枪射击是一种需要特殊光枪外设才能达到最好游戏效果的体感游戏，与一般的**射击**游戏概念上有比较大的出入。玩光枪游戏时一般看不到所使用的角色，但与**主视角射击**游戏不同的是，玩家不需要控制角色的移动，游戏镜头会以固定的速度和轨道推进，所以也有"轨道游戏"的别称。《死亡之屋》、《化解危机》、《沉默的狙击手》都是**光枪射击**游戏中的佳作。

主视角射击

原英文缩写 FPS

顾名思义，**主视角射击**游戏大部分时间看不到所操作的角色，而是以玩家的视角进行游戏，有较强的投入度和带入感。这类游戏通常需要分别控制角色的移动和射击准星，并有丰富的武器可供选择。**主视角射击**游戏多以史实或科幻为背景，表现激烈的战争场面。《反恐精英》、《使命召唤》、《光环》都是**主视角射击**中极具人气的系列。



文字冒险

原英文缩写 AVG

文字冒险游戏主要以文字、对白形式表现剧情，而玩家则通过选择不同的分支选项来影响故事发展甚至改变结局，所以此类游戏大都预设了多种结局。**文字冒险**游戏多以恐怖、惊悚、推理、恋爱为题材，其中也包括"音响小说"这种特殊的互动形式。大家熟悉的**文字冒险**游戏包括《恐怖惊魂夜》、《Fate/STAY NIGHT》、《逆转裁判》等。

动作冒险

原英文缩写 A·AVG

动作冒险游戏多表现探险、寻宝、逃生等内容，需要对角色进行操作，且对操作技巧有一定要求，部分游戏的操作难度甚至不亚于**动作**或**动作射击**游戏。但**动作冒险**类游戏有一个共同点，那就是解谜或动作解谜的比重很大，动手动脑、观察思考才能顺利通关。《古墓丽影》、《生化危机》、《寂静岭》、《大神》等都是**动作冒险**游戏中的代表。

角色扮演
原英文缩写 RPG

RPG一般是指由玩家扮演游戏中的一个或数个角色，有完整的故事情节，强调剧情发展和个人体验，具有升级和技能成长要素的游戏。由于RPG和ACT一样是个大类型，所以目前也有四种主流分支。此次分类中的**角色扮演**仅指战斗系统采用回合制或半即时制，合理利用角色能力和技能克敌制胜的RPG，如《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《仙剑奇侠传》等。

动作角色扮演
原英文缩写 A·RPG

动作角色扮演是RPG中的重要分支，在特征上与**角色扮演**游戏基本相同，只是战斗系统更强调动作要素，在依靠角色能力成长之外还要有一定的操作技巧相辅佐，战斗过程一般是即时的。大部分美式RPG，如《暗黑破坏神》、《上古卷轴》都属于这一类型。日式**动作角色扮演**游戏里也有不少精品，如《塞尔达》、《圣剑传说》等。

策略角色扮演
原英文缩写 S·RPG

策略角色扮演与前两个分支的不同点也集中在战斗系统上。敌我双方都有若干个角色组成的作战单位（也就是"棋子"），在地图（也就是"棋盘"）上按照自身能力和限定规则进行移动、支援或攻击，以达成特定的胜利条件。游戏多以回合制进行，其战斗方式有点像下棋，所以也有"战棋游戏"的别称。大家熟悉的**策略角色扮演**游戏有《超级机器人大战》、《火焰之纹章》、《最终幻想战略版》等。



网络角色扮演
原英文缩写 MMORPG

全称为"大型多人在线角色扮演游戏"，特点是以网络连接数以千计的玩家同时存在于一个游戏中，强调玩家之间的交流与互动。虽然**网络角色扮演**同样具有角色成长和体验的RPG特征，但一般只提供虚拟的世界观，不一定有完整剧情，其战斗系统多类似于**动作角色扮演**游戏，如《魔兽世界》、《最终幻想XI》等，也有一些是采用回合制的，如《魔力宝贝》。任务添加和收集要素让**网络角色扮演**游戏几乎可以一直玩下去，没有传统意义上的通关。

策略
原英文缩写 SLG

模拟和策略本是两个从内容到特点完全不同的类型概念，却都归为SLG，这显然不太科学。**策略**游戏也称"战略游戏"，玩家在游戏中扮演的不是单一的人物，而是一方势力，运用规则和策略与电脑或其他玩家展开较量，以取得多种形式的胜利，如攻城拔寨、开拓疆土、统一全国或称霸整个游戏世界。因此，策略游戏以历史题材居多，战斗一般采用回合制。《三国志》、《信长的野望》、《大战略》这些**策略**游戏系列大家应该不会感到陌生。

即时战略
原英文缩写 RTS

即时战略应该算是SLG的一个分支，与**策略**游戏原属同宗，在基本构成上比较相近，但系统区别较大。游戏中的一切都是实时发生的，这就要求玩家在操作技巧和战局指挥上均具备一定的能力。由于**即时战略**游戏在世界范围内迅速风靡，使之发展成为一个相对独立的游戏类型，代表作有《魔兽争霸》、《星际争霸》、《帝国时代》等等。

模拟育成
原英文缩写 SLG

将模拟游戏分成两类，主要是想对游戏中需要培养的对象加以区分。在**模拟育成**游戏中，玩家培养的对象主要是人或生物，也可以是机器人或机械生命体，其游戏目的是让培养对象不同方面的能力得到提升，根据能力差异可达成不同的目标或结局。《模拟人生》、《偶像大师》、《美少女梦工场》、《任天狗》都属于**模拟育成**游戏的范畴。



模拟经营
原英文缩写 SLG

模拟经营游戏一般是以企业、城市等非生命体为培养对象，玩家扮演的是投资者或决策者的角色，主要目的是在经营过程中获取利润，并不断扩大规模。代表作有《模拟城市》、《主题公园》、《A列车》等。

体育
原英文缩写 SPG

体育游戏相对比较好理解，但需要特别说明的是，这一类型中所包含的体育项目基本上都是以人类自身能力进行的项目，即便借助于器械，也是以自身力量为动力的。这些体育项目中有各种球类运动、田径、体操、滑雪、极限运动、拳击、摔角等等，如《胜利十一人》、《托尼·霍克滑板》、《拳击之夜》等，但不包括脑力对抗的棋牌游戏，也不包括驾驶车辆的**竞速**游戏。另外，《Wii Sports》、《Wii Fit》等以体育项目为主的体感游戏也归入**体育**游戏类型。



益智
原英文缩写 PUZ

PUZ原指用于培养和开发儿童智力的拼图游戏，之后概念得到扩展，引申为各类益智休闲游戏。《俄罗斯方块》是其中最为经典的作品，《宝石方块》、《旋转泡泡球》、《LUMINES》等也是大家喜闻乐见的**益智**游戏。本次分类会将**益智**游戏的范围会进一步扩充，《脑白金》、《找碴博物馆》等原本归于ETC类型的健脑类游戏，也一并归入**益智**游戏类型。其他归为**益智**类的还有少量以智力问答为核心内容的游戏。

音乐
原英文缩写 MUG

音乐游戏是一种音乐节奏、指令编排和操作反馈之间彼此互动的游戏类型。该类型出现时间较晚，最早曾被认为是"方块游戏"的变种，但随着Konami把这一类型做大做强，**音乐**游戏在街机和家用机市场都曾有不俗的表现，《劲舞革命》（DDR）更是引发过社会现象。现在比较活跃的**音乐**游戏有《太鼓之达人》、《DJMAX》、《应援团》等，而销量火爆的"《吉他英雄》系列"也让**音乐**游戏重新得到了玩家和市场的重视。

桌面棋牌
原英文缩写 TAB

桌面棋牌游戏大致包括三部分的内容。一是桌面游戏，即规则类似于强手棋，掷骰子决定移动格数，在地图上买卖或侵占资源，以资产决定胜负的游戏，代表作有大家非常熟悉的《大富翁》。第二部分是棋牌游戏，如象棋、围棋、桥牌、麻将等。第三部分是卡片游戏，像《万智牌》、《游戏王》、《三国志大战》等，其特点是卡片种类丰富，每张卡片都有不同的能力和属性。卡片的组合、玩家的运气和对规则的合理运用成为制胜的关键。玩家对绘制精美的实体卡片进行收集和交换也是此类游戏的乐趣所在。

竞速
原英文缩写 RAC

竞速游戏俗称"赛车游戏"，因为其中大部分游戏需驾驶车辆进行比赛，或对速度进行挑战。著名的赛车游戏系列有《GT赛车》、《头文字D》、《火爆狂飙》等。但并不是所有的**竞速**游戏驾驶的都是车辆，也有摩托艇、飞行器或是一些科幻色彩浓重的未来交通工具，比如《F-ZERO》、《反重力赛车》等。



实用软件
原英文缩写 ETC

原先的ETC，也就是所谓的"其他类"游戏，是个比较偷懒的分类方式。以上22个类型基本上可以涵盖绝大多数的游戏，一些不同模式表现出不同类型特征的游戏，也完全可以将主模式作为类型参考的依据。当然，因为任天堂两款全球热卖的异质主机的出现，也出现了一些异质游戏，它们不怎么像游戏，更像是实用或教育软件。比如NDS上的那些学英语、学礼仪、学做菜、学品酒、学美容、学瑜伽、欣赏文学名著的软件，还有PSP上的《TALKMAN》以及多年前的《RPG制作工具》等游戏均可归为**实用软件**类型。

后记

游戏类型中文化是一个细节上的变化，对于老玩家来说可能意义不大。但在这里，我还是想呼吁大家能一步步习惯使用中文游戏类型名称，因为过多的专有名词、术语、特定称谓、缩写……只会给不太熟悉、不太了解游戏的人造成理解上的困难，把更多对游戏产生兴趣的新人拒之门外，这对于游戏文化的传播，游戏人群的进一步扩大都是很不利的。游戏类型中文化也许只是我们走出的一小步，但只有若干个一小步才能汇聚成游戏发展的一大步，游戏分类系统也会在今后的日子里得到进一步的完善。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2007年11月26日～2007年12月2日

1 NEW 莱顿教授与恶魔之箱 NDS

レイトン教授と悪魔の箱

■LEVEL-5■2007年11月29日发售■文字冒险■4800日元



虽然本作的剧情承接自一代，但是丰富多彩的全新谜题还是能让新接触的玩家玩得不亦乐乎，尽情享受通过自己努力解开谜题的成就感。另外使用一代通关后所获得的密码可以解开游戏中的一些隐藏要素，应该算是系列化作品中服务老玩家的经典设定了。

本周：293 897 套　累计：293 897 套

2 NEW Wii Fit Wii

Wii フィット

■Nintendo■2007年12月1日发售■体育■8800日元



配合专用的“平衡板”，玩家不但可以使用软件学习一些瑜珈的基础动作，还能通过各种迷你游戏来达到锻炼身体的目的。游戏内置的系统可以根据玩家设定的“减肥目标”给出一套行之有效的“减肥课程”，相信很多热衷于此道的女性玩家应该都很难拒绝它吧。

本周：261 226 套　累计：261 226 套

3 NEW SD高达G世纪 战魂 PS2

SDガンダム ジージェネレーション スピリッツ

■NBGI■2007年11月29日发售■策略■6800日元



作为与《SD高达G世纪 SEED》相隔3年的正统续作，游戏最大的卖点仍然是收录了大量高达相关影视作品中的经典机体。系统方面，游戏主要针对“战舰”增加了“舰炮射击”和“复数攻击”的攻击指令，并设定了专有的“弱点”，使战术更加多样化。

本周：252 380 套　累计：252 380 套

变动	排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
→	4	勇者斗恶龙IV ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	■2007年11月22日发售 ■Square Enix■角色扮演	◆本周 134556套 ◆累计 731857套	NDS
NEW	5	战国BASARA2 英雄外传 战国BASARA2 英雄外传	■2007年11月29日发售 ■Capcom■动作	◆本周 95409套 ◆累计 95409套	PS2
↓	6	马里奥聚会DS マリオパーティDS	■2007年11月8日发售 ■Nintendo■动作	◆本周 79531套 ◆累计 539441套	NDS
↓	7	世界足球 胜利十一人 2008 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2008	■2007年11月22日发售 ■Konami■体育	◆本周 73744套 ◆累计 367670套	PS2
NEW	8	刺客信条 アサチン クリード	■2007年11月29日发售 ■Ubisoft■动作	◆本周 40811套 ◆累计 40811套	X360
↓	9	马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ＆ソニック AT 北京オリンピック	■2007年11月22日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 40645套 ◆累计 103195套	Wii
NEW	10	游戏王对战怪兽 世界锦标赛2008 游戏王デュエルモンスターズ ワールドチャンピオンシップ2008	■2007年11月29日发售 ■Konami■桌面	◆本周 34620套 ◆累计 34620套	NDS

《莱顿教授与恶魔之箱》首周销量超过《Wii Fit》可能是很多玩家意料之外的事情，并且这款剧情延续自一代的作品还远远超过了系列初代《莱顿教授与不可思议的小镇》首周13.7万套的销量，以超出两倍的成绩表现出了作品的巨大潜力。主机硬件方面，PSP本周在日本本土突破了700万台的销量，而新版PSP-2000自首发之日起也已经售了100万台，预示着掌机游戏市场未来的发展仍然一片火红。

2007年11月19日～2007年11月25日

1 NEW 勇者斗恶龙IV NDS

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

■Square Enix■2007年11月22日发售■角色扮演■5200日元



虽然本作已经在PS上重制过，但这次针对NDS开发的版本再次在一些细节上进行了强化，更加突出了游戏人性化的一面。在村庄中玩家不但可以使用快捷键查看所有商店的贩卖物品，在战斗中通过上屏幕的相关信息，还能更准确地制定之后的战术，非常的方便与实用。

本周：597 301 套　累计：597 301 套

变动	排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
NEW	2	世界足球 胜利十一人 2008 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2008	■2007年11月22日发售 ■Konami■体育	◆本周 293926套 ◆累计 293926套	PS2

3 NEW 世界足球 胜利十一人 2008 PS3

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2008

■Konami■2007年11月22日发售■体育■6600日元



游戏能够通过摄像头制作球员脸型和球队LOGO的系统非常有趣，让玩家创造出一支亲朋好友组成的“明星球队”成为了可能。内容方面PS3版包括了PS2版并不具备的新增动作和时下流行的“联网对战”功能，甚至“传统模式”的丰富程度也较PS2版有明显的提高。

本周：141 432 套　累计：141 432 套

变动	排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
↓	4	马里奥聚会DS マリオパーティDS	■2007年11月8日发售 ■Nintendo■动作	◆本周 109522套 ◆累计 459910套	NDS
NEW	5	最终幻想XI 阿尔塔娜的神兵 ファイナルファンタジーXI アルタナの神兵 扩张データディスク	■2007年11月22日发售 ■Square Enix■网络角色扮演	◆本周 67724套 ◆累计 67724套	PS2

6 NEW 马里奥与索尼克 北京奥运会 Wii

マリオ＆ソニック AT 北京オリンピック

■Nintendo■2007年11月22日发售■体育■5800日元■上周排位：—



游戏中不但可以挑战奥运会的传统比赛项目，而且还能使用自己的Mii形象和众多游戏明星同场竞技。为了增加比赛的趣味性，游戏抛弃了传统的比赛规则，并引入了必杀技、道具等左右比赛结果的设定，使比赛过程即热闹又有趣，是一款非常适合多人同乐的作品。

本周：62 550 套　累计：62 550 套

变动	排名	游戏	发售/厂商	销量	平台
NEW	7	古代王者 恐龙王 七个碎片 古代王者 恐龙キング 7つのかけら	■2007年11月22日发售 ■SEGA■角色扮演	◆本周 56922套 ◆累计 56922套	NDS
NEW	8	流星洛克人2 狂战士×忍者 流星のロックマン ヘルセルク×シノビ	■2007年11月22日发售 ■Capcom■动作角色扮演	◆本周 37362套 ◆累计 37362套	NDS
NEW	9	流星洛克人2 狂战士×恐龙 流星のロックマン ヘルセルク×ダイナソー	■2007年11月22日发售 ■Capcom■动作角色扮演	◆本周 37061套 ◆累计 37061套	NDS
NEW	10	柏青哥必杀执行者III ぱちんこ必杀仕事人III パチってちょんまげ达人13	■2007年11月22日发售 ■Hackberry■桌面	◆本周 35882套 ◆累计 35882套	PS2

本周《勇者斗恶龙Ⅳ》再次证明了系列作为“国民游戏”的强大号召力，即便是第二次重制，还是以略高于之前PS版首周58.4万的销量成为了当之无愧的冠军。同时发售三个版本的《世界足球 胜利十一人 2008》，除了上榜的两个机种外，X360版首周销量约1.2万，三机种合计约44.7万，与《胜利足球十一人10》首周46.1万的销量相差不大，但PS3版“网战延迟”问题仍然有待解决。

数字风云榜

日本国民游戏销量大检阅

虽然现在大家都已经将《勇者斗恶龙》系列"公认为了日本的"国民级游戏"，但是真正体验过系列全部作品的玩家并不多，其中很大的原因就是由于语言的关系，系列的绝大多数作品都全部使用"平假名"来显示人物的对话和操作界面。而说到"国民级游戏"的称号则源自于系列的第一款作品，在当时角色扮演类游戏发展的初期，采用窗口来显示人物对话和状态界面的做法，对之后同类型游戏的发展起到了深远的影响，再加上日本国民都有"念旧"的传统，所以便将本作当成了日式角色扮演类游戏的"始祖"并流传至今。作为见证每个主机世代的作品，但凡是系列推出过相关作品的年份，我们都总能在当年的"日本家用机游戏销量TOP100"中看到"勇者斗恶龙"这个熟悉的名字。现在我们就一次性将系列相关作品的销量罗列给大家，用数字来证明系列作品的无穷魅力，当然如果各位FANS还觉得不过瘾的话，还可以登录官方的FANS网站(http://www.square-enix.co.jp/dragonquest)来体验一场虚拟的"勇者冒险"，看看你能否发现其中的秘密来获得官方为大家准备的神秘壁纸和礼物呢?



▲看来我们已经是访问该网站的第14365828位勇者了，赶快和城里的村民对话来找到宝物的线索吧。

勇者斗恶龙系列发售年表

游戏名称	发售时间	平台	销量(套)
勇者斗恶龙	1986.5.27	FC	1 539 280
勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵的众神	1987.1.26	FC	2 486 652
勇者斗恶龙Ⅲ 传说的延续	1988.2.10	FC	3 899 734
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们	1990.2.11	FC	3 156 489
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	1992.9.27	SFC	2 813 147
特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫	1993.9.19	SFC	395 032
勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ	1993.12.18	SFC	1 223 960
勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	1995.12.9	SFC	3 081 975
勇者斗恶龙Ⅲ 传说的延续	1996.12.6	SFC	1 010 989
勇者斗恶龙怪兽篇 特利的梦幻岛	1998.9.25	GB	1 911 107
勇者斗恶龙怪兽篇2 玛尔塔不可思议的钥匙	2001.3.9	GB	1 592 728
勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ	1999.9.23	GB	763 760
特鲁尼克大冒险2 不可思议的迷宫	1999.9.15	PS	578 227
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	2000.8.26	PS	3 893 293
勇者斗恶龙Ⅲ 传说的延续	2000.12.8	GB	638 551
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们	2001.11.22	PS	1 173 671
特鲁尼克大冒险2 不可思议的迷宫	2001.12.20	GBA	181 024
勇者斗恶龙怪兽篇1·2 星降的勇者和牧场的伙伴们	2002.5.30	PS	294 758
特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫	2002.10.31	PS2	504 623
勇者斗恶龙怪兽篇 吉拉帮之心	2003.3.29	GBA	593 812
元气史莱姆 冲击的尾巴团	2003.11.14	GBA	346 299
特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫	2004.6.24	GBA	116 948
勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	2004.11.27	PS2	3 507 892
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	2004.3.25	PS2	1 614 806
元气史莱姆2 大战车与尾巴团	2005.12.1	NDS	290 668
勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	2006.4.20	PS2	289 109
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	2006.12.28	NDS	1 357 408
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	2007.7.12	Wii	358 311

注：以上销量仅统计日本地区。

2007 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	11月26日～12月2日	11月19日～11月25日
1	NDSL	5 843 324台	124 591台	116 694台
2	Wii	2 890 786台	74 764台	54 362台
3	PSP	2 375 577台	74 626台	75 027台
4	PS3	917 164台	37 092台	50 564台
5	PS2	638 863台	13 703台	14 875台
6	X360	217 483台	6 632台	7 117台
7	GBM	24 594台	20台	42台
8	GBA SP	20 975台	9台	31台
9	NGC	9 793台	32台	44台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

统计日期 2007年11月18日～11月24日

排名	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Sports / Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	体育 上周排位：4	418384套	6705602套	Wii
2	超级马里奥银河 / Super Mario Galaxy	Nintendo 2007年11月12日发售	平台动作 上周排位：1	417301套	1106571套	Wii



3 质量效应 X360

Mass Effect

■Microsoft ■2007年11月20日发售■动作角色扮演■上周排位：－

游戏庞大的世界观和出色的剧情让人印象深刻，一开始玩家必须从六个职业中选择其一作为天赋，并通过不断地完成任务或战斗来使能力得到成长并进化为新的职业。采用"主视角射击"方式进行的战斗上手容易，惟一比较遗憾的是游戏的视角处理在某些地点存在着硬伤。

本周：221 942套 累计：221 942套

排名	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 上周排位	本周	累计	平台
4	极限竞速 2 / Forza Motorsport 2	Microsoft 2007年5月29日发售	竞速 上周排位：7	221826套	1306474套	X360
5	漫画英雄：终极联盟 / Marvel:Ultimate Alliance	Activision 2006年10月24日发售	动作 上周排位：8	214370套	1199811套	X360
6	刺客信条 / Assassins Creed	Ubisoft 2007年11月13日发售	动作 上周排位：6	178457套	719394套	X360
7	第一次的Wii / Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	动作 上周排位：9	155795套	3037050套	Wii
8	吉他英雄III 摇滚传奇 / Guitar Hero III:Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	音乐 上周排位：－	143421套	862467套	PS2
9	使命召唤4 现代战争 / Call of Duty 4:Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	主视角射击 上周排位：3	130065套	872086套	X360
10	马里奥聚会DS / Mario Party DS	Nintendo 2007年11月19日发售	动作 上周排位：－	117041套	117041套	NDS

统计日期 2007年11月25日～12月1日

排名	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Sports / Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	体育 上周排位：1	325483套	7031085套	Wii
2	极限竞速 2 / Forza Motorsport 2	Microsoft 2007年5月29日发售	竞速 上周排位：4	208037套	1514511套	Wii



3 漫画英雄：终极联盟 X360

Marvel:Ultimate Alliance

■Activision ■2006年10月24日发售■动作■上周排位：5

对于一款发售已经一年有余的游戏，能够再次回到榜单中，可见游戏中的漫画英雄们在欧美玩家心中拥有举足轻重的地位。游戏最大的特色就是可以装备的不同能力来改变人物的状态，使对付敌人的方式更多样化，当然"联机协作"模式也是玩家不断游戏的动力所在。

本周：201 476套 累计：1 401 287套

排名	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 上周排位	本周	累计	平台
4	超级马里奥银河 / Super Mario Galaxy	Nintendo 2007年11月12日发售	平台动作 上周排位：2	188325套	1294896套	Wii
5	质量效应 / Mass Effect	Microsoft 2007年11月20日发售	动作角色扮演 上周排位：3	113856套	335798套	X360
6	第一次的Wii / Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	动作 上周排位：7	112724套	3149774套	Wii
7	使命召唤4 现代战争 / Call of Duty 4:Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	主视角射击 上周排位：9	106583套	978669套	X360
8	刺客信条 / Assassins Creed	Ubisoft 2007年11月13日发售	动作 上周排位：6	102501套	821895套	X360
9	吉他英雄III 摇滚传奇 / Guitar Hero III:Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	音乐 上周排位：8	92441套	954908套	PS2
10	吉他英雄III 摇滚传奇 / Guitar Hero III:Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	音乐 上周排位：－	81408套	1068148套	X360

文 清国倾城 美编 NINA



寂静岭V

“恐惧”是一个地方……在那里你将看到自己内心的罪恶

2001年，《寂静岭2》的发售让这个恐怖游戏系列走向了巅峰，然而至此之后，即使是最铁杆的玩家也不得不承认该系列正在走下坡路。《寂静岭3》或许在剧情吸引力方面是最高的，但是在游戏性上却大不如前。《寂静岭4》则被人抱怨完全不像《寂静岭》。这些作品本身并不算糟糕，但销量和评价的下滑是摆在眼前的事实。因此Konami希望在第5作中，《寂静岭》能够体现新的风貌。为此，Konami将《寂静岭Ⅴ》的开发外包给了“The Collective”工作室，他们之前曾制作了《吸血鬼猎人巴菲》、《达芬奇密码》等，这次是这家小工作室接到的最大项目，他们已经倾尽全力，希望借此一炮而红。

寂静岭V	Konami	动作冒险
多机种 Silent Hill V		美版
预定 2008 年秋季发售	1人	59.99 美元
对应平台为 PS3、X360		

曾经的恐怖经历 在另一个世界里 重现

本作的主角叫阿历克斯·谢波德，是一个22岁的退伍军人。游戏刚开始时，他因为在战斗中受了轻伤，因此躺在部队医院的病床上疗养。一天夜里，他做了一个噩梦，在梦中他的弟弟Joshua遇上了麻烦。醒来后，阿历克斯决定回到家乡。到了他的家乡“Shepherd's Glen”，阿历克斯得知Joshua和他的父亲都已经失踪了，而他的母亲似乎患了精神病。阿历克斯很快发现了Shepherd's Glen与寂静岭的神秘关联，他的弟弟似乎被拉入了里世界中，同时用蜡笔画留下了一些线索。惟一一个能够帮助他的朋友是一个叫做Elle的老同学。

毕竟是受过训练的军人，而且自小就接受了父亲的狩猎指导，阿历克斯的战斗能力较强，非常擅长利用场景中的木板之类普通物体战斗。而且他所受的训练对本作剧情的心理层面有很大影响。他在为国效力时，曾经目睹很多难以想象的恐怖事件，这也将成为本作剧情上的重大谜团所在。

剥落现实的外衣 带你进入恐怖世界



□某些场景会有强烈的光线，本作将如何在这种明亮的场景营造恐惧感呢？



“我的恐怖理念是：看到的越少，越恐惧！”

——《寂静岭Ⅴ》首席美术师Brian Horton

在本作中，现实世界与里世界的切换是即时进行的，在处理手法上借鉴了2006年的电影版《寂静岭》。当阿历克斯进入里世界时，墙壁会像湿透的薄纸一样剥落，碎片像烟雾一样旋转散去，露出破败腐朽的景象。本作的另外一个有趣概念是体现“日光下的恐惧”，至于其具体含义目前还没有详细的解释。

©2007 Konami. All Rights Reserved.

无责任猜想 以欧美恐怖游戏的特点，本作估计在恶心度方面将再创新高，动作性应该会强化不少，毕竟这次的主角是军人。只是希望本作不至于沦落成B级恐怖片那样满屏幕洒血浆，单纯强调血腥杀戮。

形体扭曲的怪物 如鬼魅般形影不离

《寂静岭Ⅴ》的每一个方面都在变化，你将注意到的第一点就是怪物设计的变化。"《寂静岭》系列"最具标志性的怪物当属变异的护士，她们也将会在本作初期就登场。在一个解谜任务中，玩家要将几张X光底片拼起来才能得到密码，为此要前往某个房间，那里充满了变异护士，她们静静地站在黑暗中一动不动，只能看见她们身体的抽搐，当光线照在她们身上，她们会做出诡异的动作，向玩家缓缓逼近。另外一种让玩家感到熟悉的怪物是二代和《寂静岭：起源》中出现的Smog，他有巨大的嘴和锋利的牙齿，身体两边长出翅膀一样的巨爪。

这些怪物虽然在外形上都可以看到过去的影子，但是他们的行动方式却是完全不同，是按照新的行动规则攻击玩家的。另外一种新增的怪物叫Siam，其设计灵感似乎是参照了三代中手臂与躯干一样粗的怪物"Closer"。这种怪物实际上是两个扭曲的人体融合在一起。这些怪物大多对光非常敏感，因此打开手电筒或发出声音时都会招来怪物，这对于本作的游戏系统有重要影响。



动态的场景 每一处都充满危机

在以往的游戏中，当玩家被怪物追赶时，只要躲到附近的其他房间中就可以逃开它们的袭击。而在本作中，怪物可能会一直跟着你，它们会破门而入继续追赶。本作使用了最新版的Havok物理引擎，游戏中的大多数物体都有真实的物理效果。例如当你蹑手蹑脚的经过桌子边，却一不小心撞了一下，桌子上的东西就会散落一地发出动静，这样就惊动了周围的怪物。

在战斗系统方面，本作的PS3版将会利用六轴动作感应功能，当阿历克斯被敌人缠住时，可以通过不断摇晃六轴手柄将其甩开。并且本作还有需要玩家在特定时间内按照画面提示按键的QTE系统。攻击分为轻、重和蓄力攻击三种，阿历克斯可以同时攻击多个敌人，并且还有专门的躲避动作。


▲攻击敌人就会在攻击处留下明显的伤痕。




■亮光和噪声都会引来女护士，因此要躲避她们并非易事。

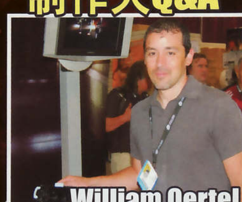




Elle

主角阿历克斯的老同学，她告诉阿历克斯除了他失踪的弟弟外，整个小镇的人都需要他的帮助。

制作人Q&A



William Oertel

《寂静岭Ⅴ》及《寂静岭：起源》制作人

Q：《异世浮生》(Jacob's Ladder)对该系列一直有很大影响，《寂静岭Ⅴ》看起来受这部电影的影响最大。

A：没错，该片的影响确实比以前大，不过我们还有很多其他的灵感来源，大家发现时一定会很兴奋的。

Q：Christophe Gans拍摄的电影版似乎也影响了本作的开发？

A：与Gans交谈的过程中发现他真的对"《寂静岭》系列"非常着迷，他独特的拍摄手法给系列带来了全新的面貌。看电影时，很多场面把人牢牢地吸引住了。我印象最深的是在学校里罗丝周围的环境再次发生变化，音效、光影和视觉效果都没话说，这当然反映到了游戏设计中，同时也可以看到次世代游戏的感觉可以非常接近于电影。

Q：2代和4代之间似乎没有什么创新，你们打算如何让《寂静岭》实现进化？

A：将会是细节方面的进化。我们希望在战斗感觉和操作方面能够更精良，过去限制玩家的操作和视野是提高焦虑感的主要手段，我们希望本作消除这些障碍。当然这也使得我们的工作难度更大。

Q：你们是怎么与山岗晃合作的？

A：虽然因为时差和语言障碍，我们之间的合作存在很多困难，但是从《寂静岭 起源》开始，我们已经有成功的合作经验。这次山岗晃的参与很深入，他到我们工作室来过好几次。本作的音乐有很多都已经完成并且添加到游戏中了，山岗晃目前正在进行润色。



文 晴天　美编 anubis

其实早在系列第二款作品推出的时候，“史上最凶”就成为了系列的代名词，敌我双方违背游戏常识的等级差别，天文数字一般的伤害数值几乎让很多新玩家望而却步，当然如果你能克服心理障碍，尝试着去体验这款另类而夸张的作品，你很快便会发现游戏在系统以及育成要素方面的独到之处。目前距离本作发售还有不到2个月的时间，而我们这次为大家带来的情报也围绕着前作中颇受好评的“道具界”展开，如果你还觉得前作的该系统让你意犹未尽，那么相信本作一定会让你在“道具界”上面耗费更多的时间来培养超越一切的“超人”（笑）。



次世代最凶战棋游戏 明年年初震撼登场

魔界战记3	日本一Software	策略角色扮演
PS3 魔界战记ディスガイア3		日版
预定2008年1月31日	1人	6800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

华丽的创造阵容在此集结

战斗奖励画面

对于战棋游戏来说，过关后的奖励画面好像并不值得一提，但是作为“《魔界战记》系列”的特色，从2代开始细心的玩家都会发现无论是剧情还是随机战斗，过关后的奖励画面都存在多个版本，而且不乏欣赏的价值。现在在次世代登场的第一款作品也将这个优良的传统继承了下来，而担任该部分创作的则是日本的人气插画家石川ヒデキ，到底游戏中还会有多少让人惊喜的CG插画存在呢？这个伟大的收集任务就让各位玩家在游戏中去亲自完成吧。



▲从本作的背景我们就能预测到玩家所处的又是一个时间与空间都超乎预料的魔界学院，究竟我们的主人公将会为我们上演怎样的爆笑故事呢？

加藤浩

曾为《新世纪福音战士》系列”绘制初稿，并且担任过《绝望先生》、《铁臂阿童木》动画版的美术指导，相信这些重量级的作品就已经足以让很多玩家对本作的2D画面表现充满信心了吧。

唯美的静态背景

从《灵武战记》开始，日本一就起用了大量的名插画家来为自己的作品增添光彩，不但成为了游戏界一度的“话题事件”，游戏推出后玩家的反响也达到了让人满意的效果。担任本作背景创作的加藤浩，相信有一定动漫阅历的玩家都不会对他感到陌生，还是让我们先来欣赏一下首度公开的全新关卡背景吧。

石川ヒデキ

studio P-HEAD旗下的自由插画家，曾经为《战国BASARA》、《天元突破 红莲》以及畅销的卡片游戏创作过相关作品。





装备强化无极限



与据点的“道具界屋”对话后即可选择自己希望强化的道具，随后就可以进入随机变化的迷宫“道具界”，玩家每突破一层就能让道具的能力得到一定程度的增加，而且为了保证内容的充实性，这次的“道具界”最多可以达到100层，看来要创造出“超级道具”并不是梦，而是玩家是否有毅力坚持到最后了……下面就让我们来看看强化道具的基本方法吧。

方法一



道具议会裁决

道具议会的功能和前作的“暗黑议会”类似，当玩家提出强化道具的要求后，可以通过贿赂或强制战斗等方式来改变议员们的最终决定，只要“赞成”的票数多于“反对”，玩家就可以得到自己所期望的提升效果。

©2008 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

道具界的奇遇



虽然“道具界”的冒险相当漫长，但是只要掌握技巧，玩家有些时候甚至不需要和实力超强的敌人正面交锋，抓住机会前往出口也能到达新的阶层继续冒险。另外如果你发现当前阶层的出口出现了黄色的光圈，那么进入其中就会遭遇以下几种情况，你做好准备了吗？

Case 1 无辜者小镇



在这里除了宝箱只有各种奇形怪状的“无辜者”，作为“道具界”随机出现且最安全的领域，这里是无法展开战斗并击败“无辜者”的，但是可以前往特设的医院回复我方全员的状态，说不定还会提供难得的记录机会哦。

Case 2 装扮小屋



与其中的NPC对话可以改变我方任意角色的外观颜色，尤其是想将女性角色打扮得漂漂亮亮的玩家，一定不要错过这千载难逢的好机会。

Case 3 博彩乐翻天



在这里会出现三个颜色不同的宝箱，而说不定其中之一还暗藏着让人羡慕的超强道具，有且仅有一次的机会，玩家是否能够用直觉来作出最后的判断呢？

仍然健在的界贼



即然玩家在“道具界”中可以随意地消灭“无辜者”，那么相对的，在游戏中同样存在着窥视着玩家财宝的盗贼军团“界贼”。当玩家与他们遭遇的时候，会在场景外看到相当壮观的“界贼船”，随后展开的战斗也有可能在狭小的船内空间展开，是将自己的宝物拱手送人，还是“反客为主”倒过来掠夺他们的财宝，先看看敌我双方的差距再动手也不迟。

目前已知的界贼团

所谓“知己知彼，百战百胜”，先对“界贼”的情况有一定了解，才不至于战斗前会无从下手，而从目前公布的情报看来，“界贼”的队伍组成还是有一定的规律性，接下来的战术规划就交给诸位玩家了。



艾利艾利界贼团

由大群蘑菇组成的部队，千万不要被可爱的外表所迷惑。



青空教室界贼团

在这个疯狂的世界里连老师都成了“界贼”，小心他们的魔法。



呵嘞呵嘞界贼团

带着诡异头饰的搞笑军团，目前的职业不明，各位还需谨慎对待。



艾吉昂派番茄

忍者和格斗家组成的“和风军团”，强调速度与力量。



逆界贼系统完全解析

“哪里有压迫，哪里就有反抗”，虽然我们的主人公们不是什么光明磊落的英雄，但是属于自己的东西说什么也不能轻易送人，显然游戏制作者也为广大热血玩家考虑到了这个“严重”的问题，在游戏中满足条件后，玩家也会得到“界贼”专用的“界贼船”，现在就向所有的敌人宣战，搞不好在其他“界贼”所搜刮到的财宝中还会发现诱人的道具哦。



▲当玩家选择袭击“界贼”的老巢后，就会看到壮观的战斗触发动画，看看那满地的宝箱，不正是下手的绝佳时机吗？



▲战斗开始后，玩家必须在限制时间内尽可能多地将敌方的宝箱运送到自己的“界贼船”内，一定要活用“投掷”以及“叠罗汉”来进行战斗。

好孩子可不要学哦！



▲时间倒数结束后，我方的船员就会发动“界贼船”扬长而去，如果之前还有同伴没上船的话，那就不是什么值得高兴的事情了……

方法二



在“道具界”的战斗场景中偶尔会出现一种和敌我双方颜色都不一样的战斗单位，称为“无辜者”（イノセント），击败它们可以让道具的效果大幅上升，但是敌人最开始也会将它们作为攻击的目标，如果被他们抢先，自然什么事情也不会发生了。



在查看道具时如果在道具名称旁边存在“皇冠”标记就是珍稀道具的象征，虽然强化此类道具是最佳的选择，不过游戏中究竟存在多少这样的道具呢？当然，如果玩家选择的道具越好，“道具界”中出现的敌人就更强大，如果有实力将它们搞定的话，那海量的经验值也会收入玩家囊中。

醒目！搞笑的交通工具





▲▶ 和正儿八经的“界贼船”比起来，装载着众多企鹅的马车是不是有点猥琐呢？

无责任猜想 偶的神啊～强化！又见强化！本作绝对是“道具收集偏执狂”膜拜的第一神作，光是打通100层道具界所用的时间，应该就足以将主线流程通上两、三遍了吧？

不思議のダンジョン 風来(ふうらい)のシレン3 からくり屋敷の眠り姫

文 玛娜　美编 木仙



不可思议迷宫 风来的西林 3 机关屋中沉睡的公主	SEGA/Chunsoft	角色扮演
Wii 不思议のダンジョン风来のシレン 3 ーからくり屋敷の眠り姬		日版
预定 2008 年	1 人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

喜欢迷宫角色扮演的玩家对“《风来的西林》系列”一定不会陌生，该系列的特色就是在自动生成的迷宫中进行探险，一旦在中途被打倒则取得的经验值和道具都将全部丧失，长久以来，系列一直保持着自身独特的特点，是对玩家智慧和判断力的完美考验。而本作中，又在系列原有的基础上增加了各种全新的要素，像是“道具成长系统”和下面将要介绍的新系统、武器和道具，这些全新的要素将给冒险过程带来什么样的变化呢？让我们拭目以待吧。

系列首次出现

新道具！向敌人投掷的符咒！

符咒是在系列中首次登场的道具，我们可以通过将它丢向敌人来发挥效果。符咒的效果多种多样，包括使敌人睡着、封印敌人的特殊能力等。





▲如果符咒没有丢中敌人的话会怎么样呢？当然就是像这样掉在地面上了。

▲符咒属于一次性消费道具，将它使用之后就会消失了。





◀符咒与杖的性质有比较相似，都可以对敌人进行各种特殊方式的攻击，不过即便在特殊能力被封印而不能使用杖的时候，也是可以使用符咒的哦。

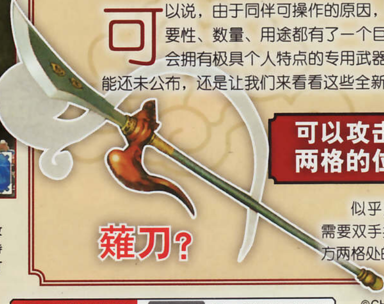
这是一款全新的《风来的西林》！

新系统！替换操作角色

在系列作品中所遇到的同伴们虽然都会使用各种方法协助主角进行冒险，但是玩家却不能真正操作他们。不过在本作中，玩家就可以自由选择自己希望使用的人物来进行冒险了，这个被自己所选中的角色将站在队伍的最前端进行战斗，当然，根据所选人物的不同，其能力和特点也是各不相同的。

新武器！各式各样的性能

可以说，由于同伴可操作的原因，本作中出现的武器重要性、数量、用途都有了一个巨大的提高，每个人还会拥有极具个人特点的专用武器，虽然名称和具体性能还未公布，还是让我们来看看这些全新的武器吧。



薙刀？

可以攻击距离前方两格的位置？

似乎是飞鸟的专用武器，需要双手持握，也可以攻击前方两格处的敌人。

此前相关报道 第一报 Tot.187-188 P54

©CHUNSOFT/すぎやまこういち



西林

没有明显弱点和特色的正统型能力

在本作中，西林仍然和过去一样，可以装备剑、盾和护手，集攻防于一体。本作中他也可以双手各持一把武器以双刀流进行战斗，当然了，在这种情况下就没有办法举起盾牌了。



▲虽然攻击力相当强，但是相对来说薄弱的防御力在冒险的过程中应该如何克服也是一个需要注意的地方。



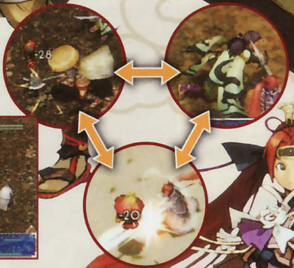
◀西林是各项能力数值都非常平均的主角型，比较轻松就可以上手。



师父

二刀流！强攻击型能力

师父的绝活是使用二刀流，一次攻击便可对敌人造成两次伤害，攻击力相当不俗，但是却无法拿盾牌防御。给他的两只手上装备效果不同的武器是个很不错的战术。





▼从装备道具管理菜单来看，三个人的装备品可以一同进行管理，共用的装备品也可以和同伴相互交换使用。





▲根据遇到的情况选择使用的角色也将在考虑范围之中。



飞鸟

双手持武器！战术多变机动型能力

飞鸟的基本能力与西林比较相似，不过她可以装备能够攻击到前方距离两格处的双手武器进行远距离攻击。要注意的是，在装备了双手武器后也是不能使用盾牌的，但是飞鸟的强项就是可以借着使用武器的不同来改变战斗方法。



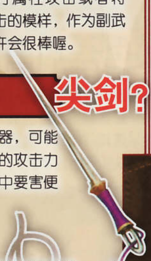
▲能够在不受反击的情形下给敌人以伤害，这就是双手武器的魅力。



纸扇？

含有什么特殊能力呢？

看起来是一把很普通的纸扇，造成的伤害值应该不高，不过看上去可以进行属性攻击或者特殊攻击的模样，作为副武器或许会很棒喔。



尖剑？

关键是会心一击？

看起来似乎很细小的武器，可能是给西林或师父使用，平时的攻击力应该不会太高，但是如果击中要害便可引起巨大的伤害吧？



巨剑

剑身的形状看起来非常特别，一个又一个的锯齿在击中敌人后应该会引发特别反应？或者说，其实它本来就是一把带有电锯功能的巨剑？这么重的剑看上去好像只能双手握的样子……？

以巨大的剑身给予敌人严重伤害



机关古宅的美少女

新人物！神秘少女的真实身分是？

本作发生的舞台是一座传说在1000年前由某位男子设计的机关古宅，其中设有许多恐怖的陷阱，西林等人则在这所充满了谜团的屋子中进行自己的探索。而此时，一个神秘少女屡次出现在他们面前，不过目前为止我们还不知道她的真实身分，难道她就是标题中所说的“睡公主”吗？



▲屡次出现的神秘少女，她美丽的容貌和华丽的服饰给人留下了很深的印象。



▶看起来，神秘少女似乎对西林一行人有什么请求。

无责任猜想 虽然制作人对公主的身分卖了个关子，不过通常在这种设定的故事之中，我们总能略猜得到一二——不是1000年前被制造机关的男人所封印的公主需要西林等人帮助解开封印，就是这个机关屋为了保护该公主而设立，只有通过所有机关并打倒威胁公主的生物才能将她彻底解救出来。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威

正统高达题材战略游戏“《基连的野望》系列”最新作登录 PSP！本作最大的亮点就是收录了《机动战士高达 ZZ》以及《机动战士高达 逆袭的夏亚》两个剧本，因此无论是登场机体数、登场角色还是事件数量都要远远多于以往所有作品，战略游戏 FANS 以及高达拥趸们绝对不能错过哦！

文 十六夜　美编 木仙

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁		NBGI	策略
PSP	机动战士ガンダム　ギレンの野望 アクシズの胁威		日版
	预定2008年2月7日	1人	5800日元
	对应周边未定		

贯通UC正史的野望

增加新剧本

在前作 PSP 版的《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱》中，整个游戏的年代跨度是从初代《高达》开始一直到《机动战士 Z 高达》。而本作不仅将完全保留前作内容，更会在此基础之上新增加《机动战士高达 ZZ》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》两个新剧本的相关内容，让我们能够亲身体验到更多发生在 UC 正史中浩大的经典战役。

新增剧本 1 机动战士高达 ZZ

《高达 ZZ》的剧情紧随《Z 高达》之后，以格林普斯战役结束后的宇宙世纪 0088 为舞台。交战双方分别为随阿克西斯一同返回地球圈的新吉翁军以及在大战后获得修整与战力补充的奥古。而在后期，在正史中新吉翁军会因为格雷米的叛乱分裂成了两个势力，不知在游戏中将会怎样表现这段历史。



▲搭载有众多高火力武器，但开发与生产成本也相当高昂。



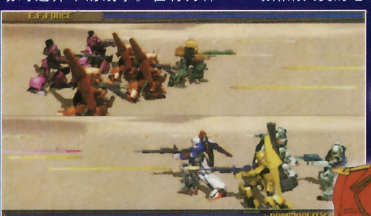


▲新吉翁军开发的巨大 NT 专用 MS，不仅拥有重火力，更搭载有浮游炮。



新增剧本 2 机动战士高达 逆袭的夏亚

宇宙世纪 0093 年，在当年格林普斯战役后消失的夏亚集结吉翁残党高举新吉翁军旗帜再次发动对连邦军的战争。在将月神 5 号坠落地球之后，身为新吉翁总帅的夏亚更是从连邦政府手中骗得小行星阿克西斯并企图将其推向地球，发动肃清人类的地球寒冷化作战。为了阻止夏亚，阿姆罗加入朗德・贝尔队再次出击。







▲阿姆罗亲自设计的 NT 专用机，搭载有攻防一体的浮游炮。



▲夏亚的专用机，集结了 UC 最新技术于一身的 NT 专用 MS。

收录有大量原作动画！



5大阵营自由选择

系列的惯例都是在游戏开始时只能从连邦和吉翁中选择其一，之后随着进入新时代才能选择如泰坦斯、新吉翁军等其他势力。不过在本作中玩家在最初就能够直接从连邦、吉翁、奥古、泰坦斯以及阿克西斯这 5 大阵营中任意选择，不用再从头开始熬了。

各时期登场阵营

时期	阵营
一年战争	连邦军、吉翁军
迪拉兹纷争	连邦军、迪拉兹
格林普斯战役	奥古、泰坦斯、阿克西斯
第一次新吉翁军战争	连邦军、阿克西斯
第二次新吉翁军战争	连邦军、新吉翁军

无责任猜想 系列最大的特点就是根据玩家的种种决定，最终有可能改变原本发生在正史中的事件。真想看看如果在格林普斯战役时期没有接受哈曼的邀请，阿克西斯是否还会撞向色当之门，而在第二次新吉翁军战争中如果拒绝夏亚购买阿克西斯的请求，不知整个 UC 历史又将会发展成什么样子。

©创通・サンライズ

文 翔仔 美编 木仙

距离《真·三国无双5》发售并没有太长时间，传来了又一条让广大无双迷们感到振奋的消息。那就是《无双大蛇 OROCHI》即将登陆 PSP 平台。玩家们可以再一次地体验到随身携带的无双感受了。可能有人会开始担心这次的《无双大蛇》会不会像前几作那样多少让人感到失望。在看过这次的前线报道之后，相信可以为你解除心中的困扰了！

无双大蛇 携带版	Koei		动作
PSP	無双OROCHI		日版
	预定2008年2月21日	1～2人	5280日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

掌机带来的新的享受！



广阔的场景得以保留！





KOEI 曾在今年 3 月和 9 月分别推出了对应 PS2、Xbox360 平台的《无双大蛇 OROCHI》，当时就以它宏大的场景让不少玩家为之振奋，而这一次即将登陆 PSP 平台，同样将以庞大的战场来面对玩家。从已经公布的游戏画面来看，这次的场景在细节方面做出了一定的牺牲，而整个战场的辽阔程度却不含糊，纵深感还是非常到位的。

丰富的人物，多样的战法



这次的人物数量绝对不会让玩家失望，游戏中将可以从来自三国及战国时期的共 77 名武将中挑选自己擅长的人物，另外加上原创人物远吕智和妲己，总人数达到了 79 人！另外在作战方面本作也做出了一定的提升，游戏中将可以采取深入敌后，在敌军内部造成巨大打击的新战术。

另外，提到战法就不得不说到这次的合作模式。以往 PSP 的“《无双》系列”都只能在通讯对战专用模式的特别关卡中进行对战。而这次玩家将可以在故事模式中与朋友一起展开合作过关游戏，并且因为掌机特有的优势，玩家们将不用在合作时忍受画面分割带来的不便。在自己的屏幕上，周围的景观可以一览无遗，并且能够很方便地找到队友的位置。



他们说话了！还有特写图片！



可以说这也是一个突破了，PSP 版“《无双》系列”终于“开口”了。当初玩最初代时，没有语音让玩家们大失所望，然而第二作仍然没有……可能是事不过三吧，这次我们终于可以在游戏里听到那句熟悉的：“敌将、讨ち取ったり！”，还有所有人各式各样的个性台词及对话。

而这一次还有一个很有趣的地方，那就是在遇到对话场面时，会有武将的特写图片插入。由于在战斗中会有一些剧情或者突发事件被触发，而考虑到掌机的特性和一些限制，这次游戏中的剧情将不会特意中断游戏。所以，在游戏中会在这种时候插入相关角色的特写图片，并且配合声音放出对话框，不仅保证了游戏的流畅度，还清楚的交代了剧情，一举两得，一举两得啊！





醒目！终于不用走格子了！



不管是 NDS 还是 PSP，以往只要是“《无双》系列”被搬到掌机上，那就不可避免的会使用“走格子”的方式进行游戏。也就是将整个战场分割成若干小块，一小块一小块的进行攻略。然而这一次，这个系统的改变绝对会让玩家感动到膜拜。《无双大蛇 OROCHI》的 PSP 版将采用与家用机版相同的地图系统，可以直接在一个巨大的场景内驰骋沙场。这样不管是从进行游戏的流畅度还是从游戏中的爽快度来说，都能起到非常大地推动作用。

优良传统的保留

当初本作品在家用机上推出时，独特的系统给人留下了非常深刻的印象，并且得到了不少玩家的认可，于是，这些出色的系统被完整地保留到了这次的 PSP 版《无双大蛇 OROCHI》里。



小队系统 可以在一次战斗中选择三名角色参加，而且在这么多武将中分出了不同的属性，可以根据战场上的需要来选择人员。在游戏中可以随时切换角色，没有被使用的角色生命值会逐渐恢复。



武器融合系统 可以合成武器的攻击力以及特殊效果，越好的武器带有的“融合槽”越多，最多可以在一个武器上增加八种特殊效果。

成长系统 每个武将都可以携带特殊技，这些特殊及可以在战场上随机取得，或者通过达成不同的条件来学习。而每学会一个特技，在战斗中就可以给小队队员任意装备。

©2007-2008 KOEI

无责任猜想 小编个人希望本作能加入武器互换系统，同一小队中的人员可以随意相互更换武器，到时候搞不好会出现许褚拿着小乔的扇子，武田信玄用着张姐姐的“爪子”……这场面一定很……壮观，不过想像一下让织田信长拿大蛇丸的镰刀，同样也会有霸气十足的感觉呢！

栏目主持 邪魔天使&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

“新作短波”改版了，不知道大家是否喜欢这次的改变呢？从现在到明年春都是大作、佳作频频登场的时候，估计大家在春节假期里可以玩到很多游戏，比如《鬼泣4》、《宿命传说 导演剪辑版》等，不过现在担心的反而是时间够不够了。(^_^)



为了向大家介绍更多值得一玩，或者至少是值得一看的游戏，“新作短波”栏目会扩充页数，我也从过去的外援转为本栏目的正式编制了，今后将会主要负责美版游戏部分。我们的目标是：彻底消灭优秀美版游戏的漏网之鱼，宁杀错，勿放过……（被小邪一脚踢飞）



宿命传说 导演剪辑版

将孤独剑士的过去和现在展现在玩家面前

PS2 ■テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット（豪華プレミアムBOX）■日版
角色扮演 ■NBGI ■预定2008年1月31日发售



▶系列中人气首屈一指的美少年剑士：里昂·玛古纳斯。

近年来“《传说》系列”的攻势可谓是有增无减，除了在掌机和家用机各个平台做足功夫以外，还不忘把旧作拿出来翻一翻新。继2006年发售的《宿命传说重制版》后，官方又推出了导演剪辑版。在剪辑版诸多新要素中，这次先让我们来介绍一下最让人注目的就是玩家可以选用少年剑士里昂来开始原创的剧本故事。作为游戏的亮点之一，玩家在游戏开始的时候就可以选择剧本，这样玩家可以通过里昂的视点来进行游戏，从而可以弄清楚这位神秘剑士不为人所知的一面。 **[文：阳光成员 Solid]**



▲以里昂为视点的全新征程。



▲只有在“里昂视点”的原创剧本中玩家才可以对这神秘剑士的身分一探究竟。



◀当然游戏也准备了正统主角视点的剧本，新玩家推荐先玩该剧本。

豪华限定版大公开

一如既往，商家又怎么会错过这次让玩家们荷包大出血的机会呢，不过从这次公开的限定版内容来看还是物有所值的。首先是豪华版盒子印有插画师亲笔描绘的插图和签名，而盒子里除了《宿命传说 导演剪辑版》游戏软体外还包括原创的游戏音乐CD（21首），另外还有一本厚厚的游戏原画册（128页）。看到这里大家是不是有些心动？不过国内玩家想要入手这款限定版可能会有少许难度。

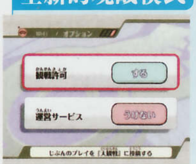
任天堂全明星大乱斗X

华丽的战场即将为你敞开

Wii ■スマッシュブラザーズ大乱斗X ■日版
动作 ■Nintendo ■预定2008年1月24日发售

随着游戏发售日的临近，在将大部分角色的招式都依次进行介绍后，现在让众多玩家关系的“网络对战系统”也终于浮出水面，在这个众乐乐才能体会到乐趣的游戏中，到底还有什么我们不知道的秘密呢？赶快跟随我们的脚步来一探究竟吧。 **[文：晴天]**

全新的观战模式



▲玩家在“网络对战”前可以设置是否允许观战，只有开启该功能后对战的数据才会上传到服务器上供其他玩家分享。

利用Wi-Fi功能玩家不但能够与其他地区的同好同场竞技，进入“观战模式”欣赏其他玩家的比赛显然也是另一种消遣的方式，不仅如此，游戏还设定了“博彩”的功能，只要进入允许观战的房间，玩家就可以将手中的金币压在某位玩家所使用的角色身上，只要最后这名玩家获得胜利，我们的荷包也会迅速地膨胀起来，什么？你突然问金币的作用，虽然现在还不得而知，不过有总比没有好，多赚一点也无妨啊……



▶由于对战时无法看到对战玩家的具体信息，所以也有效地避免了串通好友一起刷金币的情况出现。

帅气的POSE

虽然以下我们要介绍的内容与游戏中的战斗并没有太大的关系，但是如果你特别钟情于游戏中的某位明星，那么这些花哨的肢体语言一定能让你战斗时的乐趣倍增，而要发动它们也十分容易，传统手柄可以利用十字键的↑、↓、←+→这三种组合，遥控器手柄则使用①、②、①+②的组合，现在就让我们一起来领略一下部分角色的个性POSE吧。

马里奥



▶其实很多玩家更想知道马里奥帽子里暗藏着什么玄机吧？

萨姆斯



◀“0装甲”状态的萨姆斯用激光形成了缠绕自己全身的彩带，是不是像在进行体操表演呢？

福克斯



◀如果说其他角色的动作毫无威慑力，那么福克斯的明显就有很强的进攻趋势，难道这是发动终结技前的准备动作吗？

林克



▶乍看之下颇有武术家的风范，大家是不是觉得这和林克初代的某个动作很相似呢？

索尼克



▶索尼克的动作当然是具有速度感的感觉了，相信一张静止图片看不出来什么，当看到动态画面时一定很热血。

斯内克



▲习惯了“潜入式作战”的斯内克大叔显然没有忘记自己的老本行，连在对战时也不忘拿一个写着本作LOGO的纸箱来充当掩护。

艾克



◀标准的古代侠客式动作，但是千万不要因为耍酷而被敌人打得落花流水哦。

瓦里奥



▶这位猥琐大叔永远不会放过任何表达自己的机会，W的手势是他的招牌动作。

泪洒三重冠 花冠的大地

次世代首款美少女游戏

PS3 策略角色扮演 ■ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 ■日版 ■AQUAPLUS
预定 2008 年春发售

自从AQUAPLUS宣布将在PS3上推出同名的移植作品后，本作就再也没有公布进一步的情报，各位玩家对本作的了解仍然停留在“传统战棋游戏与恋爱游戏相结合”的阶段。而在这次官方公开的资料中，介绍的重点明显放在了与据点相关的三位女性角色以及豪华的声优阵容上，看来这款以美少女为主打的次世代游戏势必要俘获众多男性玩家的心…… [文：晴天]



艾珀娜 道具店的老板娘

CV：浅井清己

在游戏中绝对是玩家最坚强而有力的后盾，无论是购买恢复道具，还是利用素材合成武器都离不开她的帮助，如果和她搞好关系的话，说不定还有什么值得惊喜的事情发生呢。



莉姆莉丝



艾尔敏

负责后勤工作的双子妖精

CV：小清水亚美

在据点中为男主人公阿罗文打理家务的妖精族人，和妹妹艾尔敏开朗活泼的性格相比，非常沉稳与冷静，非常喜欢参加茶话会和野餐等群体活动。

CV：清水爱

炯炯有神的双眼，顽皮的个性总让人觉得是个没长大的小女孩，一直把阿罗文当作传说的英雄一样崇拜。

声优阵容完全公开

在游戏请到知名声优中，有几位可是在之前《传颂之物》动画版中有过卖力演出的哦，请各位玩家在游戏中用声音来辨认出他们吧。

角色	CV	曾参与作品
阿罗文	大川透	钢之炼金术士
莉昂侬	后藤邑子	凉宫春日的忧郁
阿尔萨鲁	石井真	苍穹的法芙娜
莫露冈	中原麻衣	CLANNAD
奥嘉姆	秋元洋介	机动武斗传G高达
奥库塔维阿	田中理惠	机动战士高达 SEED
斯依尔	名冢佳织	交响诗篇
拉斯缇	植田佳奈	Fate/STAY NIGHT

Elminage 暗之巫女与众神的指轮

传承自巫术系列的全新探索

[文：晴天]

PS2 角色扮演 ■エルミナージュ ～暗の巫女と神々の指輪～ ■日版 ■Star-Fish
预定 2008 年 1 月发售

无论是强调画面华丽与系统的角色扮演游戏还是强调爽快的动作游戏，近几年日式游戏中已经很少看到以“探索”为主题的“第一人称视点”游戏了，并且自从多年前“《巫术》系列”不再推出正统续作以来，热衷于此类游戏的玩家更是难以寻觅一款让人眼前一亮的作品，难道我们的冒险就将在此划上句号吗？

发挥个性的角色

在这款Star-Fish为玩家准备的全新作品中，不但游戏画面和系统都保留了“《巫术》系列”的特色，这次供玩家选择的种族包括最基本的人类、精灵、矮人族在内增加到了9个，职业为所有种族共通的16个，而且根据以往游戏的经验，每个种族的天赋显然也决定了他们在某些职业上的倾向性，要想在危机重重的迷宫中顺利地完成任务目标，就要在出发前充分考虑队伍中的职业搭配。



▲每个种族都可以选择男女两种性别的角色，所以实际上本作能够创造出的角色共有288个。

新职业介绍 使用人



从其女仆的打扮大家应该都能猜出她在战斗中所扮演的角色，而看似弱小的她也仍然拥有强力的回复与攻击技能，如何才能发挥出她最强的实力，就要玩家用自己的努力去发掘了。

特技1 红茶叶

在战斗中使用魔法或特技都会不断地消耗MP，一旦将MP用完，我方就会处于相当危险的境地，遭遇比较棘手的敌人就只能仓皇而逃，但现在只要将“使用人”带在身边，她就可以使用专用的特技为玩家回复MP，请记住这是游戏中的惟一手段哦。

特技2 保管箱

只要玩家的金钱足够，就可以利用该特技发动强力攻击，通俗一点说就是“金钱标”，而该攻击最大的好处就是无法回避且无视防御力，尤其是在BOSS战中能够起到一发逆转的作用。



铁制保管箱

最大能够存放200万的金币，如果使用的话能固定对敌人造成200的伤害。



小猪保管箱

没有金钱存放上限，要想将最终BOSS一击必杀也并非没有可能。

脆弱 再见，月之废墟

摩尔莫斯骑兵队+肖邦之梦=？

Wii 角色扮演 ■FRAGILE さよなら月の廃墟 ■日版 ■NBGI
预定 2008 年发售



□游戏的宣传画就透露出一种无助的感觉。

作为一款原创的迷宫探险式角色扮演游戏，本作吸引人的一个地方就是其制作小组是曾制作了《7 摩尔莫斯骑兵队》和《维纳斯与布雷斯》的制作小组，而参与的还有制作了《霸天开拓史》、《肖邦之梦》的tri-crescendo，如此豪华的制作阵容让我们有信心相信这款作品的素质。游戏以变为废墟的世界为舞台，主人公塞特是存在于这个崩坏、伤痕累累的世界上的一个少年，玩家需要在废墟中进行探索，击倒恶灵，找到幸存的其他人。游戏中还有手电筒、金属探测器等生存道具。这些道具的使用都由Wii的遥控手柄来完成，玩家在进行游戏时就好像自己也身入这些废墟中一样。游戏的世界观深奥，而且具有独创性，在与偶尔遇到的人交流中主人公不断地完善自我，在与他人的共鸣中寻找自我的价值。



塞特

游戏的主人公，在这个即将毁灭的星球上旅行的少年，他在崩溃的世界里寻找像他那样的幸存者。虽然时常受挫，但当他仰望天空白色的月亮，就会产生希望。

寂静的街道

塞特探索的废墟其实都是以前有人居住的城市，原本这里生气勃勃，但突然人们都消失了，剩下的只有遗留在那里的各种道具。在这些荒废的城市里塞特能找到许多生活必需品，也许还会找到幸存下来的人。

多功能的Wii遥控手柄

在废墟中探索手电筒是不可缺少的，游戏中Wii的遥控手柄就充当了手电筒的作用，指到哪就照到哪。除此之外在使用金属探测器等道具时手柄又会充当探测器的作用，当然，在塞特手持树枝与恶灵战斗时，挥舞手柄自然就是使用武器攻击了。 [文：邪魔天使]



◀到底是谁在驾驶这辆锈迹斑斑的电车呢？



▶墙上有奇怪的画，不知道这里是什么神秘地方。

白骑士物语

PS3 角色扮演 ■白骑士物语 ■日版 ■LEVEL-5 ■预定 2008 年发售

LEVEL-5的首款次世代作品！

角色服装可更换！

变更服装后，不仅在野外时会显示出变换后的服装，就连发生事件时，剧情演出时角色的服装也会跟着改变。

服装介绍 1

基本的战士风格服装，设计上装饰配件不多，比较重视实用性。有男装和女装之分，女装下身会变成短裤。





服装介绍 2

女性用的服装，在整体设计上更显高雅，以土色为主色调，鲜明的水蓝色突出了整个服装的特征。造型即简单又相当可爱。





服装介绍 3

沉稳感觉的色调是这套服装的魅力所在。虽然有种复古的风格，但精细刺绣也充分体现出了豪华感，女性套装还会搭配过膝的长靴。



三名新角色初次登场！



萨尔贝因

巴拉德尔王国的宰相，也是国王瓦尔德斯最信任的对象。

贝尔希坦

担任格拉森参谋的男子，虽然行为举止看起来很滑稽，但是却是一个卑鄙却善用卑劣手段的坏家伙。

夏普尔

贝尔希坦的直属部下，有能力，头脑也好。忠实追随者格拉森。

[文：火云]

最终幻想IV

神秘同伴难道是幻兽？



■出自大师之手的最新游戏插画。

作为《最终幻想》系列在NDS推出的第二款作品，本作的画面和《最终幻想III》一脉相承，但全新加入的语音和追加的多段剧情在最初公布时的确让系列玩家着实惊喜了一把。战斗系统方面，除了保留特色的ATB系统外，本作还增加了全新的育成要素和更符合时下"快节奏游戏"的自动战斗系统，或许这又将成为"《最终幻想》系列"在掌机领域的另一款人气作品。

NDS 角色扮演 ■ファイナルファンタジーIV ■日版 ■Square Enix ■预定 2007 年 12 月 20 日

新同伴珀奇卡

[文：晴天]

作为NDS版中的新角色，它最初会在莉迪亚篇登场，而和其他幻兽不同的是，实行"召唤"指令而出现珀奇卡只要不被敌人击败就会一直在场上进行战斗，就像无形中为玩家增加了一名隐藏的同伴一般。最让人兴奋的是，当因为剧情的关系使某位同伴离开时，珀奇卡仍然可以装备该同伴专有的"特技指令"来进行战斗，看来好好地培养它的能力会对游戏战斗的难度造成相当大的影响。



▲珀奇卡最初的能力很低，但是可以随意装备"特技指令"的优势让他一开始就在战斗中拥有不同于其他同伴的非凡地位。

培养能力的迷你游戏

在游戏的不同阶段，玩家都可以在城镇或特殊的地点通过迷你游戏来提升珀奇卡的能力，而在游戏中取得的分数越高，能力增加的幅度自然也越高。从目前官方公布的情报来看，游戏中迷你游戏的种类非常丰富，似乎还对应增加某项能力，看来要培养出全能的珀奇卡必须有足够的精力和时间才行。



◀只要用触控笔点击敌人就可以将其击倒，如果连续击倒同色的敌人还有额外的分数加成，赶快练练自己的眼力吧。

通信对战

只要是在NDS上推出的游戏，或多或少都会使用到Wi-Fi功能，而本作中玩家也可以借此和好友的珀奇卡来个比赛，看看谁的更厉害，如果满足一定条件似乎还会开启游戏的某些隐藏要素。



▲玩家可以在下屏幕中自己绘制珀奇卡的脸，虽然对比赛并没有什么影响，但却是向其他玩家表达个性的一种方式。

召唤之夜

召唤再临 新鲜不断



■我们的冒险将从系列的原点开始。

NDS 策略角色扮演 ■サモンナイト ■日版 ■Banpresto 预定 2008 年春发售

虽然伴随着主机的热销越来越多的复刻版出现在NDS上，但是对于一些以往没有条件体验系列初代的玩家来说，这无疑是一个振奋人心的消息。现在众多"战棋游戏爱好者"又可以好好过下瘾了，因为日前Banpresto已经宣布会在NDS上推出"《召唤之夜》系列"1、2代的重制版，而且随后公开的相关情报中，也让我们看到了很多游戏针对NDS主机而增添的人性化功能，还在为玩什么游戏而烦恼的你，是不是又有新的期待目标了呢？ [文：晴天]

探索部分

作为系列的特色，以往移动光标前往指定地点的操作方式现在已经被触控笔所代替，只要玩家在下屏幕中点击相应的地点即可快速前往，而在触发剧情对话后，点击下屏幕中的"LOG"标记还能查看之前的对话记录，这对于想仔细品味剧情的玩家来说显然也是一个极其实用的功能。





◀上下两个屏幕会分别显示城镇和野外的情景，能够在哪里进行自由战斗或完成迷你游戏都一目了然。



▶人物对话时还有自动播放（AUTO）和跳过（SKIP）的功能，不知道游戏中会不会加入全新的语音呢？

战斗部分



"BRAVE CLEAR"一直都是系列战斗的最大特色，不过由于以往战斗的限制条件在游戏中并不可见，所以玩家进行自由战斗时总是怕自己"练级过度"而错过获得"队伍技能"的机会。不过现在这些担心都将不复存在，因为在每次开战前，游戏的下屏幕都会显示"BRAVE CLEAR"的等级和所能获得的"队伍点数"，看来我们更需要讨论的已经转移到如何在等级差别中完成每场战斗了吧。

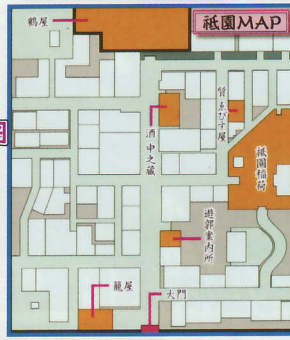
如龙 见参

桐生一马版宫本武藏的古代热血演出！

PS3 ■如龙 见参
动作 ■日版 ■SEGA
预定2008年3月6日

虽然本作的舞台换成了古代，但是游戏中城市的场景却要比前作更大。在这次的短波中我们将会给大家带来与外界隔离的祇园区详细地图介绍。除此之外，祇园外的繁华街以及洛外町的情报，在这些美丽的城镇中，我们可以真切地感受到美丽的逼真感。[文：火云]

祇园地图



祇园稻荷



非常能够体现出京都特色，飘散着雅静气氛的祇园稻荷神社。红色的巨大鸟居就是它的标志，在神社之中能够看到正在下将棋的人们，在忙碌的祇园中，神社是能够让人得到片刻宁静的场所。但是，由于神社的位置过于醒目，所以会有许多人聚集在此，也是事件多发的地点。

鹤屋



祇园中数一数二的大型风月场所，也是遥为了委托桐生工作卖身的店。在艺伎中拥有最高地位——“太夫”的吉野也是在此处工作。除此之外，桐生一马惟一的好朋友伊东也是在这里担任巡逻工作。由于此处的复杂程度，可见这里将是游戏中相当重要的场所之一。

酒馆 中之藏



想在祇园之内畅饮，就只能在高级的酒家或酒馆才可以。因此，此处总是聚集着许多嗜酒之徒。店内摆放着各种各样的美酒，将所有的酒品尝一遍也是件美事呀。

当铺 惠比寿屋



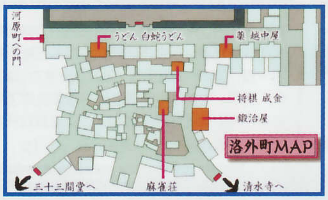
在此处可以购买别人当掉的商品，或是将手中得到的物品卖掉，相当于系列中的店铺。将手中不必要的物品卖掉（武器类物品无法交易），对于金钱的调度十分有用。

大门



位于祇园的最南部，是通往京都街道的巨大城门。一般人虽然可以自由通行，但是身分为艺伎的话，就会受到阻拦。艺伎想要通过这道大门的惟一途径就是要有人帮她赎身，获得自由之身后就能够走出大门了。因为祇园之中是禁止带刀的，所以当桐生以剑士身分行动时，就无法通过大门了。

洛外町地图



往河原町的门



从洛外町通往町外的门，出门后即可看到鸭川，接着只要通过四条大桥就能够到达河原町了。不过，想要通过这道门就必须事先获得通行证，只有获得许可的人才能通过此门。

乌冬面店 白蛇乌冬



这家店的店主可是拥有独特手艺的厨师，能够让客人品尝到正宗关西风味的乌冬面。面的种类也很丰富，在洛外町想要吃顿美味，这里可是好去处。

锻冶屋



一进到店里就会有打造刀剑的工匠出来招呼。这里除了能够对手中持有的刀剑锻造，令其更为锋利之外，也能够打造出新的武器哦。从房顶的烟囱中不断冒出黑烟就是这个店铺的标志。

药店 越中屋

出售能够回复体力与热血药品的商店。因为洛外町是个能够通往许多城镇的场所，所以这里的生意一直是很不错的。



将棋 成金



与店内的棋手对战，只要获得胜利就能够提升自己的段位。段位也是从十级到十段，似乎其中还有从本作中才出现的新模式……

麻雀庄

在这里能够玩到从中国传来的日本麻将，这在江户时代可算是相当稀有的游戏，对战时是正统的四人麻将，向着麻雀庄第一牌神的目标努力吧！



我们爱高尔夫

Wii ■ウィーラブゴルフ ■日版
体育 ■Capcom ■预定2007年12月13日发售

全民高尔夫运动狂潮即将到来！

虽然本作在最初公布时总让人有抄袭《大众高尔夫》系列”的嫌疑，但是结合Wii这个特殊的平台后，游戏无论在玩法上，还是角色造型上都更加逗趣与可爱，甚至让众多玩家热衷的Mii形象也已经确定会在游戏中登场，各位玩家是否已经准备好自己手中的控制器与家人一较高下了呢？[文：晴天]

丰富的人物表情

在击球时根据玩家获得的评价，游戏中的角色面部也会出现不尽相同的表情，尤其是在换上Mii形象后，就好象是自己在经历这些喜怒哀乐一样，赶快抓紧练习，让每一击都能看到“NICE SHOT”的笑脸吧。



▲游戏的一场比赛最多可以支持4名玩家，再加上击球是分开进行的，所以只有一个手柄也无所谓。





◀▲相对的使用手柄也可以进行“干扰”，而且对话框的颜色也会从应援时的蓝色变为刺眼的红色。

炒热气氛的应援

如果玩家拥有两个以上的手柄，当他人击球时还可以通过晃动手柄来发出欢呼声和互相敲打助威棒的声音，再配上事先设定好的语句，当自己的长辈游戏时就可以趁机讨好他们（笑）。

左撇子玩家的福音

即然将游戏定位在更贴近“大众生活”上，本作自然也为惯用左手的玩家准备了“左手模式”，该模式中不但角色拿杆的手换为了左手，力量槽等各种计量表也会左右颠倒，以更符合游戏者的使用习惯，就像是真正在用左手击球一样。



▶开始游戏前就可以选择自己的惯用手，想怎么玩就怎么玩。


■驾驶摩托车时可以感受到最强烈的速度感。

究极大越野 狂野疾驰

综合类越野赛车的究极形态？

多机种 ■MX vs. ATV Untamed
竞速 ■美版 ■THQ
预定 2007 年 12 月 17 日发售

对应机种为全平台

《究极大越野》是综合型越野赛车中的顶尖系列，收录了众多的比赛类型，而今年的最新作将会收录8种越野赛事：超级越野赛、全国赛、公开越野赛、超级摩托车赛、自由式大赛、Waypoint、迷你摩托赛以及大为流行的越野耐力赛，最后一种比赛中不仅要面临对手的挑战，还要克服恶劣的环境，因为比赛是在模拟各种恶劣天气和路况的室内赛道进行。

《狂野疾驰》将会收录10条户外新赛道，玩家可以选用各种越野车参与比赛。本作的PS3和X360版还有五类迷你游戏，有涂鸦、迂回前进、曲棍球等独特的驾驶挑战迷你游戏。而且这些迷你游戏都是从一开始就能玩的，而在PS2和Wii版中有登山、裂缝跳跃、滑雪跳跃等迷你游戏。比赛过程中不管是驾驶汽车还是摩托车，都可以使用第一人称视点，并且就算是特技模式也可以全程以第一人称视点进行。

PS3和X360版都支持二人分屏模式，网络模式可以12人比赛。在单人模式方面，本作最大的改进其实是对手的AI，本作的AI系统是完全重新设计的，他们不再是在赛道上挤成一堆，而是会非常聪明地抢断玩家前方的道路，在斜坡上跳跃时，他们经常会试图将玩家撞翻。本作的PS3版还支持六轴手柄的感应功能，通过倾斜手柄的方式控制汽车转向。 [文：阳光成员 清国倾城]


■游戏中的可选汽车种类非常丰富。


■跳跃浮空时要注意对手的干扰。

威震天下 《狡狐大冒险》小组打造超能力题材新作


■闪电是主角最主要的能力之一。


■巨大的机械怪物带来了火爆的战斗场面。

PS3 ■Infamous ■美版
动作 ■SCEA ■预定 2008 年发售

《狡狐大冒险》是在PS2上与《瑞奇与叮当》、《杰克与达斯特》等平台动作游戏齐名的独占游戏，出色的游戏性和卡通渲染技术使其获得了玩家的喜爱。现在该作开发商Sucker Punch公司正在开发一款PS3新作，不过该作并非《狡狐大冒险》新作，而是一款走真实路线的原创游戏。

《威震天下》(暂名)开发至今已经有两年时间，在《狡狐大冒险3》完成后，Sucker Punch就已经全面投入本作的开发，这款游戏的灵感主要来自《蝙蝠侠：侠影之谜》和目前的当红美剧《英雄》，因此这自然是一款以超能力为主题的游戏。游戏的自由度很高，可以任由玩家的喜好完成任务，能够朝着正义或邪恶的方向发展，巨大的游戏场景可以自由探索。主角的超能力种类异常丰富，可以投掷闪电球，可以发动强力的雷击。制作人表示，本作中一些最复杂的画面发挥了PS3机能的30%，但是已经足够惊人。随着游戏开发度的提高，画面也将会进一步强化。 [文：星夜]


■从主角背包上的神秘图案和裤子上的“勇气”二字来看，难道本作与东方神秘文化有关？

死刑犯2 充血

吓死人不偿命的犯罪现场调查

多机种 ■Condemned 2: Bloodshot ■美版
动作 ■SEGA ■预定 2008 年第一季度发售

对应机种为 PS3、X360

在恐怖游戏方面有着极高造诣的Monolith曾在X360首发时推出了一款恐怖血腥的游戏《死刑犯》，将于明年初推出的续作将会更加恐怖。在该作中，玩家仍然扮演连环罪案调查科探员Ethan Thomas，在前作的事件后，他成了无家可归的酒鬼。某日调查科再次找到Thomas，这次带给他的任务是寻找他失踪的前搭档。

与前作一样，本作仍然是以近距离肉搏为主要战斗方式，不过本作采用了连续技系统，可以通过LT和RT键的配合发动连续技。本作中的怪物将会比以往更加狰狞可怖，而且常常突然跳到屏幕中来个镜头特写，充分体现了《死刑犯》吓死人不偿命的一贯作风。而真正让人寒毛直竖的还是Monolith那无与伦比的音效设计，拿块砖头猛砸敌人的脸，会真真切切地听到骨骼碎裂的声音，无处不在的鬼哭狼嚎更是让恐惧感渗透到玩家的每一根神经中。


■在恐惧的氛围中偶尔也会有些恶搞的东西，比如说这位猪头老兄……

在战斗之外，还要对现场进行调查，例如在一个警察被谋杀的现场，总部会通过无线电询问情况，玩家要通过选项回答枪击部位等问题，并且拍下犯罪现场。玩家可以用紫外线灯观察血迹，可以从现场留下的指纹判断死者临死前是否有挣扎，从血迹判断尸体是否被搬动，这些调查结果都要发回到总部，根据玩家搜集的证据情况，总部会对其调查能力做出评价。




▲枪械类武器也是存在的，只是弹药不多，多数时候仍然要靠砖头、水管之类近距离武器。

[文：阳光成员：清国倾城]



■这张米兰街头的画面再度完美诠释了"照片级"的定义，不过最终游戏能否实现这样的效果还有待观察。

超级赛车手 起跑

再度挑战"照片级画面"！

多机种 ■Race Driver：GRID ■欧版
竞速 ■Codemasters ■预定 2008 年中发售

对应机种为 PS3、X360

英国Codemasters公司是一家在赛车游戏类型上经验极为丰富的公司，有着十几年的相关经验，之前推出的《科林·麦克雷拉力赛 尘土飞扬》获得了出色的销售成绩。其实这款游戏之所以吸引了人们的注意力，是因为初期公布的一些所谓"游戏截图"实在太逼真，完全是可以与实拍的照片媲美，因此在网上引来无数的关注者。不过最后的事实证明该作实际画面并没有那么惊人，游戏本身的素质也得到了人们褒贬不一的评价。除了《科林·麦克雷》外，Codemasters手中还有另外一个著名赛车游戏品牌就是《超级赛车手》，最近该系列的最新作终于公开！

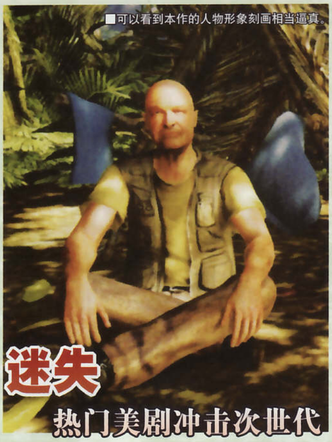
《尘土飞扬》使用了Codemasters自己研发的NEON引擎，而《超级赛车手 起跑》使用了该引擎的改良版，目前公布的画面自然也是"照片级"的，不过有了之前的经验，对于目前公开的画面我们应该持一定的保留态度。Codemasters表示本作的目标是真实再现赛车运动的各个细节，游戏中有专业赛道，也有在欧洲、日本和美国的街头赛道，比较著名的城市有东京、旧金山、华盛顿、底特律、米兰等，玩家还可以自己举办赛事。本作首席设计师Ralph Fulton表示，本作的四大设计原则是：戏剧性、对抗性、侵略性和碰撞。为了让玩家完完全全地感受赛车过程的乐趣，本作不会像其他赛车游戏那样把大量时间浪费到收集汽车和汽车的改装上。

[文：阳光成员：清国倾城]

▶这两张画面可以看到游戏界面，看起来应该是实际游戏的截图，如果真的可以做到这种程度，确实可以称得上是"照片级"了！







■可以看到本作的人物形象刻画相当逼真。

迷失

热门美剧冲击次世代

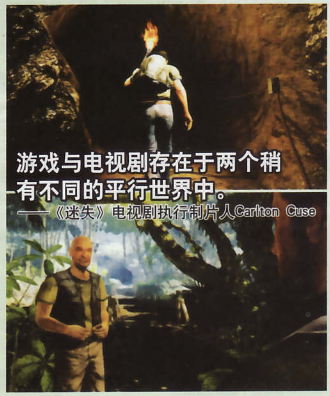
多机种 ■Lost ■美版
动作冒险 ■Ubisoft ■预定 2008 年发售

对应机种为 PS3、X360

自从Ubisoft在2006年声称他们已经获得ABC公司的授权开发《迷失(Lost)》游戏版，正如Ubisoft全球授权部门的副总裁Christian Salomon所说，"提供给美剧迷和游戏迷一个与剧中丰富情节互动的机会，他们没有理由不被吸引到其中来。"忠实的《迷失》在等待了一年半之后再次盼来了该作的新消息。对于游戏的素质玩家们大可放心，负责游戏开发的小组正是曾经制作了《分裂细胞》与《幽灵行动》的小队（本作将使用《幽灵行动2》的物理引擎）。

游戏版的《迷失》基本是按照电视剧中的剧情安排来进行的，讲述的是815航班坠机后逃生的乘客在一个太平洋未知岛屿的求生经历。本作将从电视剧第1季开始前一直讲述到第2季结束，其中还涵盖了第3季中的一些情节。当然，玩家不必将电视剧的前3季都看一遍，游戏大部分的内容都是原创的，即使玩家对这部电视剧一知半解或根本没有看过这部电视剧也能顺利的将游戏进行下去。动作冒险的游戏类型是最适合这部电视剧的风格了，在这个神秘的小岛上制作小组为玩家准备了丰富谜题，有时你不得不要充分发挥自己的想像力才能找到谜题的答案。当完成不同的谜题时，甚至会对游戏的剧情造成影响并触发不同的分支。

[文：火云]





■对恐龙的各种刻画算是游戏最值得骄傲的地方。

恐龙猎人

恐龙猎人首度公开网战细节

多机种 ■Turok ■美版
主视角射击 ■Touchstone ■预定 2008 年 2 月 5 日发售

对应机种为 PS3、X360

明年2月我们将迎来曾经辉煌一时的主视角射击游戏《恐龙猎人》最新作，游戏回归初代标题，以"Turok"示人。这次《恐龙猎人》最新作的风格不但与系列前作有较大出入，其最大的突破在于大大强化了网络模式的内容。在最新公布的资料中我们看到，《恐龙猎人》将通过网络支持双人合作故事模式，而在联机对战方面除了传统的"团队死亡竞技"、"夺旗"、"突击夺旗"等模式外，游戏还设立了众多新奇的模式，保证让玩家眼前一亮。其中有一个被称为"Wargames"的模式，该模式要求两支对抗的小队在游戏规则的安排下完成一系列任务，根据积分来判断出胜利一方。这是一个集合了多种游戏元素的网战模式，内容自然比传统模式要复杂许多。

与系列前作一样，《恐龙猎人》这次的武器设定同样保持了双重变化设计，即一种武器有两种形态。比如拿霰弹枪来说，它除了有近距离威力巨大的射击方式外，用一个按键还能将其改变成对远距离进行攻击的大炮。当然，这样的变化也是要付出代价的，那就是武器的发射速度更慢而且不好瞄准。针对这一武器变形特性，游戏在网战上会进行针对性的设计，让每种武器都有其独特的价值。通过试玩我们发现，迷你重机枪在游戏中有非常霸道的表现。

在网战中，担当主机的玩家可以进行诸多设置，并且还能将"中立派"的各种恐龙加入到游戏中，它们是一群经过科学改造的变异恐龙，对双方战士都具有极大的威胁，如果玩家没有十足的把握请不要招惹这些史前动物。

如今的主视角射击游戏若是没有强大的网战模式，就等于自断右臂。《恐龙猎人》最新作显然不甘心被时代所淘汰。那就让我们一同期待游戏的表现吧。

[文：ACE飞行员]



■游戏鼓励用刀对敌人进行暗杀。

▶本作新主角，但他仍然叫 Turok。

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 ACE飞行员



最引人注目的就是跟着Wii平衡板同时降临的《Wii Fit》，我个人也用了一下午时间体验了一下《Wii Fit》，除了编辑部小游戏室内一阵阵脚臭让人感到不适外，游戏本身比我预想中要好很多，无论是趣味性还是运动量都非常适合。如果能够坚持，或者说它有足够吸引力的话必定能够起到健身减肥的效果。当你穿上袜子站在平衡板上时或许会产生打滑的情况，如果脱下袜子请保证你的脚丫足够干净，因为几天下来，编辑部的平衡板上已经蒙上了一层黑色，长期下来估计让人看了就会感到恶心。由于《失落的奥德赛》将在明年2月推出中文版，据店家反映，现在日版正版在国内卖得不多，他们进货也比较少。

黄金珍藏 × 2　热血推荐 × 5

失落的奥德赛



黄金珍藏

推荐玩家人群

●对技能培养很执着的人。●追求电影级画面表现的玩家。●重视剧情的游戏玩家。

总分 27

■如果内容同画面一般强大，那就完美了。

纱迦

游戏的画面强悍无比，绝对是目前同类游戏的顶峰之作。过场CG数量和质量也是空前绝后的夸张，以至于动用了4张D9碟。系统属于一分钟就能明白的那种，但游戏内涵并不会因此而下降。全世界调查物品非常有趣，众多要素的搭配让人一玩就不想放手。如果能接受游戏的人设，它就是你的神作。

胜负师

目前X360平台上最具《FF》风格的RPG作品。剑与魔法的世界观，深奥的故事情节，大段的CG动画，植松伸夫悠扬的音乐，这些都让喜欢日式RPG的玩家没有拒绝的理由。不死者的概念和多样化的成长要素乐趣满点。只是怪异的人物造型以及略显缓慢的节奏让我稍稍有些不适。

火云

这是X360上最出色的角色扮演游戏。几个大牌制作人汇聚在一起的心血之作没有让人失望，出类拔萃的音乐和剧情给玩家完美地讲述了一个悲切感人的故事。系统方面颇为"FF"，熟悉的玩家能够轻松上手。进入战斗时稍长的读盘时间让人扫兴，《千年之梦》的完成度有些过高，与剧情稍有不和。

■DVD-ROM■Microsoft/Mist walker■LOST ODYSSEY■角色扮演■2007年12月5日■1人■无对应周边

Wii Fit



热血推荐

推荐玩家人群

●男女通吃，老少皆宜。●没有时间和场地健身的人。●已经购买了Wii的玩家。

总分 25

■锻炼身体，从脚部开始。

炎骑士

千万不要把它当成传统意义上的游戏，无论从任何角度上来看，它都是一款十分出色的互动体感运动软件。能够在游戏的全程中对身体的各个部位进行锻炼，这是游戏本身最大的亮点。没有年龄限制和过高的游戏难度限制也令那些从未接触过电子游戏的人可以在未经指导的情况下快速进入游戏状态。

胜负师

单从游戏的角度来讲，本作只是一个画面简单、改变了操作方式的迷你游戏合集，但从健身角度来说，面对日趋壮大的亚健康人群，任天堂高举的健身大旗还是值得肯定的。通过丰富多样的小游戏改善人体平衡、燃脂减肥，很容易被那些觉得健身枯燥的普通人所接受，因此也得到了市场的认可。

玛娜

对缺乏运动的现代人来说，Wii Fit出现的意义远远大于"好玩"和"减肥"。本作不光包含基本的BMI测定、瑜伽、肌肉训练，还以累计运动时间获得新项目的方法激励玩家持之以恒，从游戏的角度来说它暂时缺少趣味性可言，但是作为家庭健身教练可比数千块的健身器械要实用多了。

■DVD-ROM■Nintendo■Wii Fit■体育■2007年12月1日■1人■对应Wii平衡板

大众高尔夫 携带版 2



热血推荐

推荐玩家人群

●乘地铁上下班没事干的人。●数个好友聚在一起时。●对休闲、可爱、简单不反感的人。

总分 24

■简单快乐，随时随地。

火云

本作在画面上的进步是比较难得的，从果岭上草皮的贴图就能够明显看出与上一作的区别，几个新增的场地风景也都十分优美，鲜艳的色彩运用给人以美的享受。不同的环境变化对球运行轨迹的影响更加合理。简单易上手的操作真是让任何人都能乐在其中。遗憾的是新模式与新场地在数量上少了点。

十六夜

场地中新增加的收集要素在比赛的过程中不时会给人惊喜，也从侧面降低了收集的难度，不过本作多达数百种物品，对于喜爱收集的玩家来说依然是个不小的挑战。能够使用上一作中的人物也充分体现出了本作的厚道。同一场地在不同环境下，打起来有完全不同的感觉。没有加入5代的本格打法让人失望。

胜负师

以强调轻松休闲的本作充分发挥了掌机便携的特性，多人模式中内容的丰富程度甚至可以与单机比拟，如果玩家有机会连接Wi-Fi，将会真正体会到高尔夫球多人对战的乐趣。游戏中新加入了许多贴心的设计，操作起来更加简便、快捷。迷你游戏看似简单，但想要获得高分并不是一件容易的事。

■UMD■SCEJ/Clap Hanz■みんなのGolf ポターブル2■体育■2007年12月6日■1～16人■对应Wi-Fi网络对战

莱顿教授与恶魔之箱



热血推荐

推荐玩家人群

●玩过上一作觉得意犹未尽。●对自己的智力有强烈自信。●萌堀北真希的"希饭"们。

总分 24

■成功地接过了脑白金的枪。

火云

本作继承了前作《不可思议的小镇》那出乎意料的优秀游戏性，游戏的舞台也不再只是一个小镇，主角将会乘坐列车展开一段旅程，游戏的舞台更加广阔。玩家需自己动脑解谜才能真正体验到本作的乐趣，为此level-5还向日本各大游戏网站发出公告，希望不要登载谜题的答案。

玛娜

对玩过前作的玩家来说本作除了场景的变化之外已经没什么新鲜感了，所以最大的乐趣就在于通过自己的思考解答谜题。比前作数量有所增加的谜题加上收集要素足够让通晓日文的玩家爽上一回，过场动画、语音、登场角色的增加极其厚道，当然，最大的进步可能还是谜题和剧情结合更加紧密了。

晴天

游戏大多数系统都延续了系列首款作品的设定，主要声优仍然由堀北真希和大泉洋担纲，再加上全新的谜题和承接自初代的剧情让体验过前作的玩家都能获得相当大的满足。这次的谜题仍然需要利用到NDS的特色功能，并且难度都不低，一旦发现其中的窍门突破难关会相当有成就感。

■卡片■Level-5■レイトン教授と悪魔の箱■文字冒险■2007年11月29日■1人■无对应周边

VR战士5/Virtua Fighter 5/Sega/格斗/X360　评分 27

SD高达 G世纪 战魂



热血推荐

推荐玩家人群

●如果你是真正的高达FANS，没有理由错过这款游戏。●如果你想系统地了解高达，本作是最好的教材。

总分 24

■缺少变化与新要素是系列停滞不前的主因。

炎骑士

将作为正统高达篇章的“宇宙世纪”几乎全部作品收录，这是本作的最大卖点。然而，这款游戏显然不仅仅是一部高达辞典，它的总体素质绝对要凌驾于系列以往作品之上！完全重新制作的机体建模以及读取流畅的战斗动画都可以让玩家得到最大满足。对于FANS来说，这款游戏绝对值得收藏！

D·S

同样是围绕着高达做文章，这一次的《G世纪 战魂》在各方面都有不俗的表现。沿用自PSP版前作的系统可以让许多玩家迅速上手。按照体积比例显示的战舰也不再是以往游戏中单纯的活动补给站，多种射程不同的武器加上所占空间的增多使得游戏中可以实现只有在原作动画中才有的舰队战。

十六夜

由于收录了不少稀缺剧本，因此老玩家并不会感到枯燥，而借鉴自PSP版的评价系统令玩家有了反复挑战的动力，除此之外，新引入的战舰要素更强调了战略性。令人遗憾的是，游戏中登场机体数量有所下降，不过重新绘制的机体造型确实非常帅气，而且战斗动画更加具有动感和魄力。

■DVD-ROM■NBGI■SDガンダム Gジェネレーション スピリッツ■策略■2007年11月29日■1人■无对应周边

无瑕传说



热血推荐

推荐玩家人群

●“《传说》系列”的忠实FANS。●角色扮演游戏的爱好者●具有冒险精神的玩家。

总分 24

■如果迷宫的场景再丰富一些就好了。

邪魔天使

综合了《深渊传说》和《宿命传说重制版》的战斗让本作在战斗方面让FANS大呼过瘾，良好的手感和打击感充分体现了该系列的精髓。众多的语音也让恋声癖们满意，在NDS上能够玩到如此多语音的角色扮演游戏感觉很爽。不过游戏中迷宫探索比较繁琐，习惯了地图的玩家可能有点不适应。

晴天

本作的战斗系统借鉴了之前《世界传说》，尤其是在连续技的使用上进行了强化，使战斗的流畅与爽快度得到了很大的提升。人物育成方面特有的“形态系统”则可以让玩家在提升等级的同时，学习更有针对性的被动技能来扬长避短。惟一的缺点就是迷宫的场景过于单调，很容易出现迷路的情况。

玛娜

在《风雨传说》之后玩到本作对系列FANS来说无疑是个安慰，本作的战斗非常爽快，语音也够质够量，不过还是存在各种让人遗憾的问题：二十多个小时的主线流程结束得有些仓促、敌人出现稍显频繁、战斗连击难度太过简单、大地图没有道路指引很容易迷路、城镇虽大，房屋却大都是摆设。

■卡片■NBGI■テイルズ オブ イノセンス■角色扮演■2007年12月6日■1～2人■无对应周边

勇者别嚣张



推荐玩家人群

●有勇气接受挫折的玩家。●对于战术战略颇有研究的玩家。●偏向没有门槛，可轻松上手的游戏玩家。

总分 23

■有新意，但更有难度。

晴天

游戏的画面相对来说比较简单，玩家只需要不断地挖掘土地，并利用培养等方式来强化魔王的怪物，以达到消灭勇者的目的。虽然上手非常容易，但随着关卡的进行，游戏的难度也会陡然上升，再加上没有记录功能，一旦失败就只能在继承图鉴的情况下从第一关重新开始，相当考验玩家的毅力。

玛娜

千万不要因为本作复古的画面和较高的难度而放弃它所带来的乐趣，游戏中充溢着大量对玩家勇者情结的冲击，魔物生态平衡系统也解释了我们长久以来对“魔王为什么老是喜欢先派出一堆杂兵培养勇者打败自己”这个问题的疑惑。本作制作得非常用心，甚至所有出现的物体都有非常详细的资料。

邪魔天使

当一回魔王虐待勇者的感觉是很爽的，但游戏易上手难精通，虽然关卡数不多，但高难度的后期关卡会让你感到绝望和抓狂，非常具有挑战性。游戏需要玩家对食物链有一个很精确的了解和计算，对玩家的统筹战略头脑是一个巨大的挑战。惟一感到不爽的是如果战败就之能从第一关开始。

■UMD■SCEJ■勇者のくせになまいきだ■策略■2007年12月6日■1～2人■无对应周边

战国BASARA 2 英雄外传



推荐玩家人群

●玩多了《无双》想换换口味的玩家。●对动作游戏有兴趣的女性玩家，或是声优控。

总分 23

■爽快、恶搞的日本战国活剧。

胜负师

做为一个资料篇，本作保持了前作喧哗爽快的战斗风格，恶搞成分也随处可见。只是虽说游戏中各种细节改变可以列出一串来，但核心内容的变化太少，还有不少纯耗时的设定，对于已经在前作中花了不少时间的玩家来说没有什么新鲜感，新角色的固有技太少，招式重复的问题也无法让人满意。

纱迦

没有包括2代的全部内容算是一个意外，不过新增的内容足够多了。8位新角色用起来都很有爽快感，搞笑的演出也层出不穷，令人相当满意。经过调整后的大武斗会虽然难度下降，但过关的时间也变短了，值得称赞。不过若是去掉新角色的成分，其实游戏内容没增加多少，因此很快就可以封盘了。

炎骑士

双打的加入是最令人满意的地方，另外很多耗时间的隐藏要素也降低了要求，这些都是游戏的进步之处。基本系统和2代相比只有一点点变化，不能像过去那样打出夸张的连击数是个小小的遗憾。新角色的剧情、动作都很有特点，但也暴露出了偷懒的一面，另外剧情不动嘴的情况没有得到改善。

■DVD-ROM■Capcom■战国BASARA 2 英雄外传(HEROES)■动作■2007年11月29日■1～2人■多机种对应PS2、Wii

炽焰帝国 末日之环



推荐玩家人群

●推荐给喜欢韩式风格人设的玩家。●喜欢打怪刷装备的玩家不要错过本作。●对前作有爱的玩家。

总分 22

■近似网游的简化单机版。

十六夜

与系列前几作相比，除了熟悉的人设外，本作完全就是一款全新的游戏。类型改为动作角色扮演后，玩家能够真正体验使用连续攻击以及特殊技与众多敌人战斗的爽快感了。装备合成系统简单易懂，而且能够合成出很实用的装备，而特殊技的获得方法比较有新意，需要玩家根据要求完成任务才能习得。

火云

相比较前做，火云更喜欢本作的风格。虽然攻击方式以及连续技减了不少，但角色能够升级武器装备可以合成还是很有吸引力的，再加上新登场的女精灵弓箭手，就更没有不玩的理由了。不过缺少了前作的战略要素，本作的流程就显得有些枯燥，基本上只要一路杀过去就能完成主线任务。

ACE飞行员

本作同样拥有前作富有个性的人设和较好的手感，角色建模很到位。然而游戏在系统上却抛弃了策略要素，在顿感失落的同时我们也发现游戏增加的合成系统使玩家在另一个方向找到了乐趣。可以说本作是一款被简化了的网络游戏，当你连上Live进行战斗时会令原本显得枯燥的流程焕发出新的乐趣。

■DVD-ROM■Microsoft/Blueside■Kingdom Under Fire：Circle of Doom■动作角色扮演■2007年12月13日■1人■无对应周边

英雄不再



推荐玩家人群

●成年动作游戏玩家。●喜欢非主流英雄的玩家。●喜欢尝试不同风格游戏的玩家。

总分 22

■充满制作人个人风格的异类动作游戏。

GOUKI

风格独特的动作游戏，在战斗的时候连拿遥控器手柄的姿势都有讲究，就好像真的拿着光剑一般。除了一般的战斗之外，在城镇里还能够进行一些迷你游戏，就是数量稍微少了点儿。游戏的收集要素比较丰富，换装系统是最值得称赞的，虽然画面有点丢帧，但作为一款原创作品来说是值得尝试的。

ACE飞行员

一款具有创新且充满了诚意的游戏。在战斗方面，游戏不但赋予了其上下段的砍杀，还加入了投技和一击必杀等判定，多重变身特技也令战斗更加狂野。没想到本作居然学习了《GTA》式的流程方式，以支线任务加主线进行推进。可惜游戏的支线任务比较简陋，主线任务流程也略显单调。

胜负师

刷新杀手榜这样的剧情主线充满了武侠味道，而光剑翻飞的喧哗战斗明显受《星球大战》的影响。系统结合Wii特性在创意上具备了一定的新鲜感，大阴影的卡通渲染与街头文化的融合有着明显的风格化印记，但同时也有在技术方面藏拙的嫌疑。游戏进行方式有些单调，画面跳帧比较利害。

■DVD-ROM■MMV■No More Heroes■动作■2007年12月6日■1人■无对应周边

迷宫创造史 2



推荐玩家人群

●喜爱迷宫的玩家。●玩游戏喜欢钻研到底的玩家。●有创造性的玩家。

总分 21

■一款自己给自己找乐子的游戏。

火云

同上一作一样，游戏中的所有迷宫都是由玩家自己亲手搭建起来的，看到自己辛苦创造出的迷宫能够吸引来珍惜的怪物，是一件颇有成就感的事情。虽然早期会因为缺少金钱而买不起建造材料，但还是有能够让人继续下去的动力，同伴加入后战斗就会轻松不少。缺点是迷宫中切换视点的操作比较麻烦。

晴天

本作的系统变化不大，玩过上一作的玩家应该能够轻松上手。在自己创造出的迷宫探索是一件很有意思的事情，虽然幻兽需要付出自相残杀的代价才能育成，但是还是很值得培养的。虽然增加了很多建造素材，但是创造迷宫选择建筑材料时却不能看到建材的大小，实在有些让人恼火。

邪魔天使

本作中的武器与敌人造型都发生了很大的变化，特殊迷宫的加入也让人更加有动力将游戏进行下去。幻兽的加入很好的解决了前作到后期重复单调的毛病，光是培养幻兽就能花去不少时间。虽然看起来不怎么起眼，由于有着非常丰富的要素值得研究，所以是一款需要时间来体验的游戏。

■UMD■Global A Entertainment■クロニクル オブ ダンジョンメーカー2■动作角色扮演■2007年12月6日■1人■无对应周边

罪恶装备 2 Overture



推荐玩家人群

●原作FANS可以体验到全新的游戏感觉●喜爱战略型游戏，又想亲自上阵厮杀的玩家醒目

总分 20

■这是款新作，只不过恰好重名而已……

十六夜

首先希望大家将本作看成是款毫无联系的全新作品，这样我们就能很理智地评论它了。画面效果并不很理想，尤其是3D角色的造型没能体现出X360的机能。战斗的手感倒是很不错，普通攻击与特殊技的组合能够打得很炫，而兵种相克强调了进攻的战略性，根据战况随时调整策略成为了取胜的关键。

邪魔天使

这次的改变真是很彻底，连游戏类型都换了，不过并没有变得很糟糕。游戏的画面算不上出色，但是整体效果还让人满意，战斗时的火爆程度较原先比起来略有逊色，不过打击感还是不错的。对战模式个人感觉没有做成格斗是非常遗憾的，没有了原来的那种爽快感，加入了更多的策略要素。

火云

系列正统续作居然变成了这样，实在是令人无语。强调战略性的本作同时兼顾了战斗时的爽快感，简单的按键配合就能够发出连续技，而超杀的效果也够炫，绝对让你看得眼花缭乱。兵种相克的作用在玩家的参与下变得并不是很重要，基本上使魔的作用就是守家和占据点，真正还是要靠玩家自己干活。

■DVD-ROM■Arc System Works■GUILTY GEAR2 OVERTURE■动作■2007年12月6日■1～4人■无对应周边

魔法飞球 2nd



推荐玩家人群

●特别钟情于用Wii手柄玩高尔夫的玩家。●对Temco的体育游戏充满好奇的人。

总分 19

■努力控制每一次挥杆。

纱迦

日本高人气网络游戏移植作品。单人模式比前作内容更加丰富，许多虚构的可爱特技在本作中有了更好的发挥，比如水上飘球和沙坑穿越球等都更容易使用出来，普通玩家再不用畏惧球场内存在的湖水和难缠的沙坑，获得乐趣的机会也更多。全面比较Wii上的高尔夫游戏，本作算是整体素质较高的一个。

Ace飞行员

就游戏的构成而言，它把高尔夫涵盖的元素都做进去了，整体内容算是相当丰富。或许是由于Wii主机体感操作先天不足，本作和前作一样在挥杆反映上总是比玩家动作慢半拍。这时就需要玩家自己去适应和调节。例如球路判定不明，果岭地形缺乏创意都让人难以感受到本作与前作之间的进化。

玛娜

没有太多特色，也不存在什么致命缺陷，算是一款紧追潮流的休闲游戏。只要你深入到游戏的巡回赛模式中就能体会到除了打高尔夫之外，游戏还加入了为数众多的小游戏，让人感觉本作越来越象是一款综合型游戏。游戏在日本网络游戏中具有不错的人气，在国内也有其网游版，推荐各位尝试一下。

■DVD■Tecmo■スイングゴルフ パンヤ 2ndショット！■体育■2007年11月29日■1人■无对应周边

火影忍者 疾风传 激斗忍者大战！EX2



推荐玩家人群

●只要是《火影》，其他完全不在乎的人。●热爱这部动画的小男生。

总分 17

■我想发招但是发不出来。

D・S

本作中加入了大量新角色，这点值得FANS高兴。但Wii的操作方式确实不适合这款游戏，简直可以用别扭来形容。或许发动奥义和输入法印的方式对从来没有玩过的小朋友有一定吸引力，但对于心智成熟的大龄玩家来说就会觉得非常幼稚。新加入的各种小游戏创意平平，更让人感觉到本作的停滞不前。

胜负师

基本延续了前作的内容，只会让人觉得本作只是个加强版。故事收录到《疾风传》中期的高潮部分，使得游戏在剧情上比前作有所提升，尤其是佐助的登场更是令人动画FANS们雀跃。然而游戏中众多必杀技的特效演出居然还是以一张张图片进行交代，这种偷工减料的做法已经让我麻木了。

炎骑士

只有火影FANS们才会对有动力尝试这个游戏，因为游戏在操作上跟上一作没有任何区别，依然非常不顺手。除了新加入的输入法印还算是活用了手柄的特性外，其他内容简直就是添油加醋，草草了事。平心而论，《火影》游戏制作到现在这个阶段早已经进入了瓶颈期，急功近利的厂商难出精品。

■DVD■TAKARATOMY■NARUTO-ナルト-疾风传 激斗忍者大战！EX2■动作■2007年11月29日■1人■无对应周边



REVIEW BY ACE飞行员

游戏时间 30 小时以上



使命召唤4 现代战争	Activision/Infinity Ward	主视角射击
多机种	Call of Duty4：Modern Warfare	美版
	2007年11月5日　多人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分 30 满分 30

各方面表现优秀，个别表现石破天惊，这就是我心中满分游戏的标准。

开篇感言

有这样一个我认为比较合理的“理论”：任何游戏，你玩得时间越长发现的问题也就会越多……离《使命召唤4》首发已经过去了一个多月的时间，面对这款UCG 2007年的第二款满分游戏，现在我们再来拷问它到底应不应得满分时或许有更多话可以说，有更多的想法可以表达。这个世界上没有完美无缺，30分的满分评价说明了我们对《使命召唤4》的热爱，也说明了这款游戏达到了我们心中接近完美的标准。

第一眼美女

如果你第一眼觉得这人是个美女，起码这时她在你心中的起点就与普通大众有所区别。《使命召唤4》就完全就符合“第一眼美女”的特质，它拥有绝大多数玩家都能认可的写实画面，游戏题材又是人们司空见惯的现代战争，无论从视觉还是思想认识上都不会给任何一位国内玩家造成障碍。这里我要提一下另外两个年度热门作品《生化奇兵》与《质量效应》。同样是顶级的作品，这两位在画面风格和主题的接受程度上显然就不及《使命召唤4》。它们要不就是太深奥，要不就是太高贵。相对而已，《使命召唤4》就通俗得多。这次游戏的训练非常简单，立刻让玩家投入战斗，一个字形容——快。伴随着鼓舞人心的音乐，当你与大胡子普莱斯上尉一同踏上山猫直升机，夜袭货轮的那一刻；当你看着普莱斯上尉潇洒地将雪茄弹向风雨交加的大海时，我感觉到了“震撼”，这种被称之为“热血”的气氛也是我们许多玩家所追求。这是《使命召唤》系列一贯的作风，开篇必定要将每位玩家震慑住，最好就是让你哑口无言，而内心却已经是心潮澎湃！11月是“车枪球”游戏爆炸的时期，在如此之多的选择面前，我们实在没有太多时间来体验游戏的“心灵美”，谁能让浮躁的我们老老实实的坐下呢？《使命召唤4》用美国电影大片的制作思路，用“开篇三板斧”的方式征服玩家的心。当你玩过接下来几关后，你除了依然会感觉到游戏画面格外出色外，或许不会像刚刚进入游戏时那么兴奋，不过整体感觉依然良好，丝毫没有拖沓的感觉。我个人把《使命召唤4》比喻成PS2早期游戏《两人的花火》。为什么这么形容呢？其实《使命召唤4》为了突出视觉效果和表演性，放弃了“自由度”，游戏完全按照触发“Check Point ”的方式推进。游戏的行进路线非常简单，你几乎不会在游戏中迷路，也不会为找不到线索而逛到恶心想吐，就如同《两人的花火》那样将所有的燃烧点进行串联后屏幕上就会绽放出绚丽的烟花。

难以磨灭的记忆

到了游戏中期，制作小组意识到玩家或许对华丽的画面，不断的爆炸，一味地“Go！Go！Go！”产生疲劳抗拒反应，那就再给游戏加点佐料。于是特别安排了一出普莱斯上尉的回忆，一下把玩家拉到了15年前。这里是被切尔诺贝利核电站事故顷刻毁灭的“鬼城 ”——普里皮亚特，这是一次依靠狙击的暗杀行动。游戏在画面处理上令人陶醉。之所以陶醉不是因为它的美，而是因为它的凄凉。制作小组以鬼斧神工般的技术最大限度还原了普里皮亚特著名景点，看起来已经与实际照片非常接近。之前都是雄壮激昂的配乐，而到了本关就变得异常伤感，让没有去过那里的人也会不由的触景生情。这种淋漓尽致的刻画可以说游戏界的一个里程碑。双人狙击关卡的存在为电影式的游戏设定了新的标准，同时也让众多优秀的FPS游戏黯然失色。我们在新闻或者战争影片中经常能看到的夜间轰炸场面，这次玩家居然化身成为一名AC-130重型攻击机的机炮手，在漆黑的夜晚对敌人进行无情的轰炸。眼看着地面上一群群敌人被炮弹炸得支离破碎时，玩家内心或许也会感受到在战争面前一切生命都显得如此脆弱吧。当到了游戏尾声时候，游戏还不忘给玩家最后再来点与众不同。最后，经过一番亡命追逐战，玩家在奄奄一息的状态下接过了普莱斯上尉划过来的手枪。现在就用你生命最后一口气结束仇敌的性命吧，玉石俱焚或许就是战争最后的结果。万万没有想到的是，在游戏工作人员表结束后居然还隐藏着一个短小精悍的空中客机反恐战。

我一直认为流程时间并不能成为评价一款游戏好坏的标准，当一款游戏结束后它能给你留下多少难以磨灭的记忆才是值得我们去考量的。《使命召唤4》的单机任务如同被剪辑的战场片段，虽然流程很短，但大多数玩家经过一场场战争洗礼后也应该满足了。

不能放弃网战

联机网战则是《使命召唤4》留给所有玩家的最后一枚重磅炸弹，完全可以当成一个独立的游戏来看待。如果你抱怨单机流程太短，那空前精彩的联机网战模式必定让你对《使命召唤4》俯首称臣。游戏的多人地图构建得极为精致，丝毫不比单机版逊色。这次《使命召唤4》在联机网战方面引入了独具魅力的升级系统，玩家升级后可以解开新的武器、新的能力和新的挑战项目。而这些升级内容都是一环套一环层层推进的，面对每一次升级玩家都将迎来一个崭新的游戏领域。该系统极大的刺激了玩家的游戏欲望，带给玩家的是不停的新鲜感。玩家根本不用担心由于自己等级太低而被别人蹂躏，游戏的配对系统会将高手和菜鸟进行合理搭配，苦战几盘之后玩家将迎来一个崭新的局面，游戏初期升级迅速，保证能让刚上手的玩家迅速成长起来。现在《使命召唤4》共有16张地图，每日在上面鏖战的各国玩家达到百万。日后官方将提供各类更新内容。强大的联机模式大大延长了《使命召唤4》的生命周期，也大大提升了游戏的整体含金量。如果你放弃网战，那你只玩到了《使命召唤4》40%的内容。（40%是依据本人整体感动程度来衡量的。）



▲游戏的联机对战画面居然和单机版处于同一水平。



▲拥有当今最流畅、最稳定的画面表现。



▲里程碑般的双人狙击关卡。

游戏历史上的30大发明

文 清国倾城　编 星夜

特别企划 SPECIAL FEATURE

当你在《使命召唤4》的网络世界中杀得天昏地暗时，是否曾经偶然想到这样一个问题：以第一人称视点进行游戏的方式是谁发明的？哪一款游戏中最早出现了网络对战的概念？当你用类比摇杆熟练地控制镜头、瞄准敌人时，是否曾经想过哪一款手柄最早出现了类比摇杆？当你在《铁拳5》中三两下就将敌人KO时，是否曾想过为什么游戏会有HP的概念？或许这样的问题在你的脑中甚至从未出现过，因为在如今看来，有很多游戏元素都被认为是天经地义的，可能在很多玩家看来，道具、剧情、HP、升级之类概念是随着游戏的出现就已经存在的。其实与电影的发展一样，很多在我们如今看来自然而然的东西，都经过了一个从无到有的发展过程，例如游戏中的音效、剧情要素、3D画面、乃至电子游戏概念的出现……

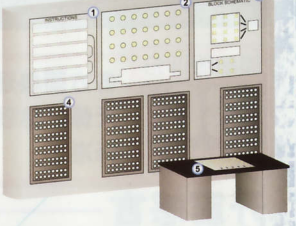
1 互动电子游戏的发明

虽然国外研究电子游戏历史的专家不少，但是对于历史上的第一个电子游戏，至今仍然没有定论。根据人们对"互动电子游戏"概念理解的不同，会得出不同的结论。一些研究者认为，最早具备"互动"、"电子"和"游戏"这三大定义的发明诞生于1947年，是小托马斯·高史密斯和伊斯特·曼恩在阴极射线管（CRT）上发明的。这个"游戏"是以二战中所用的雷达显示器为灵感而设计的导弹模拟器，使用了模拟电路控制CRT射线并定位屏幕上的点。简单的说，这个"游戏"的互动性仅在于控制点的移动。



▲《Tennis for Two》以中间的亮点表示球网，还可以看到网球飞行的轨迹线。

1951年5月5日，伦敦举办的"不列颠节"中展出了一台NIMROD电脑，这台巨型电脑惟一的作用是玩一款叫做《NIM》的算术游戏。1958年威廉·海金伯森发明的互动游戏《Tennis for Two》也常被认为是有史以来的第一个电子游戏，因为这个游戏具备了一定的娱乐性。这个设备是美国能源部资助研发的，目的是促进原子能的发展。海金伯森博士用一台大型电脑和示波镜设计了一个网球游戏，在布鲁克海文国立实验室的公众开放日展示时受到了很多中小学生的喜爱，实现了科普的目的。



▲NIMROD电脑的图示，巨大而复杂的模拟电路仅为算术游戏而设计。

2 电脑游戏的发明

1961年，麻省理工学院的三名学生发明了历史上第一款真正的电脑游戏。史蒂夫·鲁塞尔、马丁·格雷兹和韦恩·维塔南在DEC PHP-1电脑上设计了《太空大战》，他们用了200多个小时设计该作的第一个版本，终于在1962年2月发布。

在这款游戏中，两个玩家分别控制"针"与"楔"两艘太空船在行星的引力场中互相射击，玩家在试图将对方击落的时候，还要避免与行星相撞。可以操作的动作有顺时针旋转、逆时针旋转、突刺、空间跳跃等，鲁塞尔编写的程序使本作能够表现出引力效果。关于该作是第一款电脑游戏的说法几乎不存在争议，它还被加州山景市的电脑历史博物馆收藏，博物馆方面用了足足两年的时间将原版的PDP-1电脑和显示器复原。



3 电视游戏机的发明

世界上第一台电视游戏机的发明者是1922年3月8日出生于德国的拉尔夫·贝尔，年少时他曾因为是犹太人而被退学，后来他们举家逃到了美国。拉尔夫·贝尔自学成才，后来终于在国立无线电学院毕业。1943年，贝尔应征入伍，被分配到位于伦敦的美国陆军情报部。1949年，贝尔在美国电视工学院获得学士学位，后来相继在一些电子公司工作，并创办了自己的公司。



1966年贝尔设计了一款名为"棕盒"（Brown Box）的游戏机，他其实在1951年就已经有为电视机设计互动游戏的念头，但直到1966年才开始开发，1968年作出了第一个原型机。1972年"棕盒"的第七个原型机经由Magnavox公司推出，正式名称叫做"奥德赛"。这部游戏机还有更换游戏卡的概念，虽然所谓游戏卡其实只是很简单的模拟电路，但是却可以由此玩到不同的游戏。有趣的是这部游戏机其实是使用电池的，而且不能发声，直到1973年才推出了有音效的新版本主机。而且在玩游戏的时候，需要在电视屏幕上贴各种绘有特殊图案的塑料膜。这种游戏机总共卖出了34万台。

由于Magnavox为"奥德赛"注册了专利，拥有了电视游戏机的发明专利，因此后来的十几年的专利有效期内，包括任天堂在内的各种游戏公司都要向它支付一定的权利金。2006年拉尔夫·贝尔因发明电视游戏机而获得美国"国家技术勋章"，由布什总统亲自为其颁奖。

▼美国总统布什为拉尔夫·贝尔颁奖。



4 街机游戏的发明

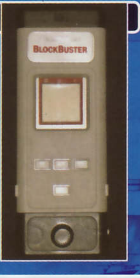
1971 年 9 月，斯坦福大学的比尔 · 皮特斯和休 · 塔克设计了历史上的第一台投币式街机游戏，这款游戏本身与之前的《太空大战》相同，造价高达 2 万美元，玩一局游戏只要 10 美分，因此注定只能是大学校园里的新奇玩意儿，无法投入商用运营。当时这款游戏在斯坦福大学非常流行，经常要排 1 个多小时的队才能玩到一次，直到 1979 年 5 月这部街机才被搬走。

第一部投入商业化运营的街机游戏是同样于 1971 年推出的《电脑太空》，由雅达利创始人诺兰 · 布什内尔设计，同样是基于《太空大战》。这款街机游戏主要是放置在酒吧中供玩客消遣。



■《电脑太空》街机筐体。

5 掌机的发明



第一款可更换卡带的掌机是 1979 年 Milton Bradley 公司推出的 Microvision，由工程师杰 · 史密斯发明。Microvision 发售后大受欢迎，杰 · 史密斯为此在第一年就获得了 800 万美元的报酬。不过这部掌机存在非常多的缺陷，最大的缺陷就是其液晶屏的制造工艺，用过一段时间后就会出现液晶泄漏的情况，在日光暴晒的情况下会导致屏幕立即报废。这部掌机上总共诞生了 13 款游戏。

6 模拟摇杆的发明

上世纪 70 年代，无论是家用机还是街机，其操纵装置大多由摇杆（Joystick）构成，后来随着十字键的出现，摇杆成为街机的专利，在家用机中几乎被人遗忘。直到 1995 年，索尼意识到模拟技术在游戏中的应用前景，于是为飞行模拟类游戏推出了一款“双模拟飞行摇杆”（Dual Analog FlightStick）。

1996 年 N64 的手柄首次出现了我们现在所熟悉的模拟摇杆设计，这是专门针对《超级马里奥 64》之类全 3D 动作游戏而设计的，从而让游戏业在游戏操作上也从 2D 正式进化到了 3D 时代。在《超级马里奥 64》发售的半个月后，世嘉也针对《梦精灵》推出了一款“土星 3D 手柄”。于此同时，索尼也在根据“双模拟飞行摇杆”的技术研发自己的手柄用模拟摇杆，并于 1997 年 4 月正式推出了“Dual Analog”（Dual Shock 的原型）。模拟摇杆从此成为绝大多数游戏手柄的标准配置。



7 十字键的发明



1980 年美泰电子公司推出的 Intellivision 游戏机出现了十字键的雏形：在它手柄上有一个圆形方向键，根据拇指所按动方位总共可以识别 16 个方向。雅达利在推出 Atari 2600 游戏机之前，曾经打算推出一款“Game Brain”，使用的也是这种方向键。

标准的“任天堂式”十字键是 Gameboy 之父横井军平的杰作，首次出现在 1982 年发售的《大金刚》版 Game&Watch 掌机上，任天堂于同年申请的专利权中将其正式命名为“十字键”，1992 年的专利记录中更名为“方向性按键”。由于在 FC 的手柄中继承了十字键的设计，该主机风靡全球后，各种其他游戏机都采用了类似的设计，十字键几乎成为方向键的代名词，欧美称其为“Directional Pad”（方向键，简称 D-Pad）。

■横井军平的 Game & Watch 应该也是有史以来第一部双屏幕掌机，NDS 也在一定程度上参考了它的设计。

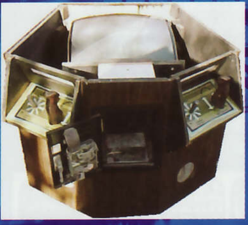


8 微处理器的应用



早期的游戏机都是使用电晶体逻辑电路处理简单的图案，在构造上与使用 CPU 的现代电子游戏机有本质性区别。第一款使用了微处理器的游戏是 1975 年 Midway 公司推出的街机游戏《枪战》（Gun Fight）。这款游戏的内容是两个西部牛仔的决斗，双方都有一把左轮手枪，谁更快掏枪将对方击毙就获胜。

《枪战》其实最早是由日本的 Taito 公司使用电晶体逻辑电路设计的，名字叫《西部神枪》（Western Gun），后来 Midway 将其引入美国，保留了游戏设计概念，但是街机本身的技术构造进行了彻底的改动，使用了一枚英特尔 8080 CPU，使其拥有了 2MHz 的速度，能够有更复杂而流畅的画面，更能考验玩家的反应能力。



9 三轴加速感应



体感操作方式并非Wii的首创，早在上世纪70年代，就已经出现了让玩家模拟拳击动作等方式进行操作的体感街机游戏，1980年代后在FC上也曾经出现过可以让玩家进行体感操作的特殊手套，后来更是有大批直接插电视就可以玩的体感游戏机，例如在Wii公布之前，美国SSD公司的XaviX系列产品就早已实现了《Wii Sports》中所有体育运动的体感玩法，而且操作感觉也相当出色。但是将体感操作作为一种标准的泛用型控制方式，却绝对是Wii的首创，而这要归功于Wii手柄采用的三轴感应技术。

Wii所用的三轴感应技术原理非常简单，遥控器手柄的核心是一块价值仅2.5美元的芯片，名字叫“三轴iMEMS”。鲜为人知的是，这块芯片的开发商其实也是第一款掌机体感操作设备的开发商——这家公司叫亚德诺，是一家有上万名员工的大型企业，他们曾经在GBC时代与任天堂合作开发了《滚滚卡比》的倾斜感应芯片，使得这款掌机游戏具备了通过倾斜进行操作的创新玩法，这应该是有史以来第一款使用倾斜感应技术的掌机游戏。现在由这家公司为Wii开发的三轴感应技术成为这一轮次世代技术竞争中最成功的发明，体感操作方式或许将成为今后游戏业的标准操作方式。



TIPS 美国SSD公司于2004年推出了一款体感游戏机叫“XaviX互动系统”，售价只要79.99美元。这套系统使用了卡带和各种无线控制器，实现了保龄球、网球、棒球、高尔夫和拳击游戏的体感玩法，这正好是《Wii Sports》的五种运动。而且这部游戏机的形象代言人正是成龙大哥哦！

10 存档功能

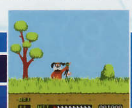
随着游戏机硬件技术的发展，不仅游戏画面越来越复杂，游戏的长度也是越来越长，因此就有了存储游戏进度的需要。电脑游戏可以利用硬盘或软盘轻松保存进度，但早期的游戏机是没法存储游戏进度的，因此《勇者斗恶龙》之类早期角色扮演游戏只能让玩家输入密码



来继续之前的进度，从严格意义上说并非真正的存档功能，直到1986年任天堂推出的《塞尔达传说》终于实现了存档功能。

《塞尔达传说》是FC磁碟机的招牌游戏，通过磁碟本身可写入并保存数据的特性实现了存档功能。由于FC磁碟机仅在日本国内推出，因此1987年任天堂只能以卡带格式推出美版《塞尔达传说》，为了实现对游戏至关重要的存档功能，任天堂发明了在卡带内部安装电池实现存储功能的技术，这也是应当时的角色扮演游戏热潮之需。此后FC磁碟机很快就惨遭淘汰，如果不是因为电池存档技术，FC晚期也不可能有那么多出色的角色扮演游戏涌现，这种技术因而成为早期角色扮演游戏流行的最重要的推动者。

11 光枪的发明



上世纪30年代随着感光真空管的发明，就已经有光枪出现，不过那时的光枪只用于游乐设施，与电子游戏无关。最早的光枪游戏是由电视游戏机之父拉尔夫·贝尔发明，早在1968年“棕盒”原型机正在设计时，贝尔就想出了光枪的概念，后来在奥德赛上正式推出了光枪游戏合集《Shooting Gallery》，共有4款游戏可玩。玩这种光枪时，要在屏幕贴上绘有恐龙、飞机等图案的塑料贴膜。这套设备总共卖了2万套。

真正让光枪游戏开始走红的是任天堂为FC推出的光枪游戏《打鸭子》，这使得1980年代成为光枪游戏在家用机上发展的黄金时代。后来由于新型的液晶电视和等离子电视无法使用光枪，使得厂商开始研发采用不同技术原理的新型光枪，如《化解危机4》的GUNCON3。



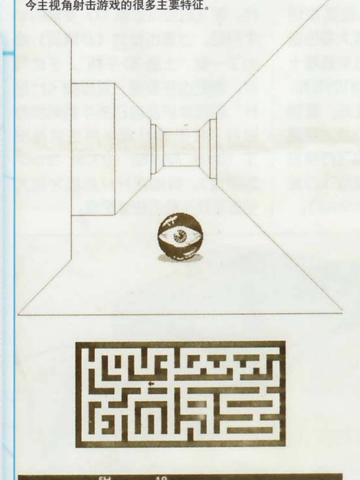
TIPS 早期光枪的技术原理：虽然叫做“光枪”，但是这些设备本身是不发光的，当玩家扣动扳机时，屏幕画面会变暗，光枪中的二极管开始接收光源，屏幕的局部会发出白光，根据光枪指向位置的不同，接收到的白光信号也有区别。由于整个过程的时间极短，因此玩家不会感觉到屏幕变黑。

12 主视点3D画面

1973年史蒂夫·克里在加州的NASA Ames研究中心用PDS-1电脑设计了一款名为《迷宫战争》(Maze Wars)的游戏，其特点在于使用线条构成了3D的迷宫，并且用主视点的方式让玩家仿佛置身于其中。后来在这款游戏诞生30周年的庆祝活动中，克里说：“《迷宫战争》曾经很受欢迎，后来大家就觉得无聊了，然后有人想到把人放到迷宫里，这样用一台电脑已经不够了，因此我们用串行端口将两台电脑连起来；然后就有人想到让人们互相射击，主视角射击游戏就这么诞生了。”

在《迷宫战争》中，玩家可以在3D的迷宫里到处移动，通过联机还可以看到其他玩家（以眼球表示），看到其他玩家时可以朝其射击，射中对方就可以得分。后来经MIT学生改良的一些版本中，在走道里还会出现鸭子。因此这款游戏也可以说是发明了网络对战的概念，玩家甚至也可以发送文字与对方聊天。后来的新版本还出现了更接近于现代主视角射击游戏游戏的特征：可以在多台工作站上运行客户端，并连接到作为服务器的主机，这个版本从1977年开始在ARPANET（互联网的前身）上运行。

■虽然只是由线条构成的“3D画面”，《迷宫战争》却具备了当今主视角射击游戏的很多主要特征。



TIPS 史蒂夫·克里设计《迷宫战争》时只不过是一个高中生，因为一个暑期实习项目而进入NASA。估计没有多少人会想到主视角射击游戏、网战这些对现代游戏业影响深远的概念竟然是出自一个高中生之手吧！

13 3D多边形画面



虽然1973年的《迷宫战争》中就已经出现了“3D画面”，但其实是以线条模拟出的3D效果，严格来说还不能算是3D画面。真正以多边形技术创造出3D画面的第一款游戏是1983年由雅达利发行的街机游戏《机械公敌》(I，Robot)。该作根据阿西莫夫的同名经典科幻名著改编，玩家扮演一个具有自我意识到的机械仆人，它对极权主义社会提出了质疑。游戏的目标是摧毁巨眼统治者“Big Brother”，为此就要控制机器人经过红色地区，使其变为蓝色，然后破坏保护巨眼的护盾，如果机器人在跳跃时刚好巨眼睁开，就会失去一条命。

由于使用了多边形构成的真3D画面，玩家在游戏中可以控制视点，只要按“Start”键，就可以缩放镜头以及变更为新的视角。镜头拉得越近，进行游戏时的得分就越高，而由于可视范围的缩小难度也就随之提高。可惜这款游戏的评价很低，仅生产了1000多台。

14 游戏引擎



▲id Software创始人John Carmack被称为「3D游戏之神」。

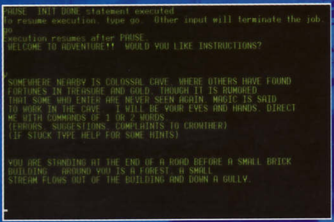
“游戏引擎”(Game Engine)这个词是从上世纪90年代中期开始出现的，在《毁灭战士》、《雷神之锤》等3D主视角射击游戏游戏出现之后，开始出现了“引擎授权”这种新的商业模式，因此id Software可以说是游戏引擎市场的奠基者。后来的《雷神之锤3》、《虚幻》等游戏其实都可以说是引擎产品的副产物，引擎和游戏内容是分别开发的，而在引擎授权上的收入常常高于游戏本身。一款游戏引擎的授权费在1万到375万美元之间不等。

游戏引擎是一种工具技术，提供一系列的图形化开发工具，可以大大加快游戏开发效率，并且可以让游戏在多种平台上运行，因此在跨平台潮流越来越普遍的今天，越来越多的厂商开始购买专业游戏引擎开发游戏。

15 道具概念

1976年文字冒险游戏《巨洞冒险》(《Colossal Cave Adventure》，又称《Adventure》)中首次出现了“道具”(Item)的概念，在某些地方，只要输入“LOOK”就可以找到道具，输入“GET”就可以得到道具，输入“INVENTORY”(目录)就可以看到已收集到的道具列表。

《巨洞冒险》也是历史上第一款冒险游戏，设计者威尔·克劳瑟是一位程序员也是洞穴探险爱好者，这款《巨洞冒险》就是以肯塔基州的猛犸洞为原型设计的，克劳瑟本来是想设计这款游戏逗他的女儿开心。克劳瑟对错综复杂的猛犸洞调查了多年，曾经将洞穴的内部结构绘制成矢量图。但是早期的电脑游戏无法表现那么复杂的图案，因此《巨洞冒险》是一款完全用文字来描述冒险经过的游戏，通过输入特定指令可以看到不同的描述，身为托尔金迷的克劳瑟还为其加入了矮人、精灵、巨魔等奇幻元素。现在这款游戏已经成为斯坦福大学电脑编程课的初级课堂作业。



▶完全通过文字描述的游戏：《巨洞冒险》。

16 音效的出现

与电影的发展史一样，早期的游戏也完全是“默片”，不仅没有背景音乐，连音效也是没有的。第一款出现音效的游戏是雅达利的成名作《PONG!》，这也是第一款获得了商业成功的街机游戏。由于之前开发的《电脑太空》彻底失败，布什内尔希望制作一款让酒吧里醉醺醺的酒鬼们也可以不看说明书就可以轻松操作的街机新作，为此他招聘了刚刚从电子工程系毕业的阿兰·埃尔康，他们一起设计了一台新的街机——一台可以玩网球游戏的街机。埃尔康为这部街机设计了一个新的电路，使其可以发出“PONG!”的音效，布什内尔听到后觉得很满意，于是干脆就把这款游戏叫做《PONG!》，街机产业就在这PONG!的声响中迎来了朝气蓬勃的启蒙时代。每台《PONG!》街机的造价为500美元，售价为1200美元，雅达利第一年就卖出了8500台，净利润达到了320万美元，第二年雅达利的盈利达到1100万美元。由于《PONG!》是第一台注册了专利权的街机，因此也常被认为是历史上的第一台街机。

至于第一款出现背景音乐的游戏，据说是Namco于1980年推出的街机游戏《拉力X》，而第一款出现真人配音的游戏据说是同样于1980年推出的飞行射击游戏《Stratovox》，在游戏中可以听到“Help Me”、“Very Good!”等简单的英语，这要归功于该作街机筐体使用的一块1.25MHz的音效芯片。

TIPS 你知道《PONG!》赚的第一笔钱是多少吗？答案是300美元，精确的说是1200枚25美分硬币。这是第一台《PONG!》原型机在某酒吧试运营时的收入，他证明了街机这种新游乐设施收益率远远超过传统的弹珠机。



17 HP

“Hit Point”或“Health Point”的简称，也就是我们常说的“血”。这种对电子游戏意义重大的概念却不是由电子游戏率先引入，最早出现HP概念的是早期的纸上战棋游戏，即现代角色扮演游戏类游戏的前身。角色扮演游戏元祖《龙与地下城》的设计者大卫·阿涅森曾经表示，他所设计的HP概念是在一款以美国南北战争为主题的纸上战棋游戏《铁甲》(Ironclads，阿涅森早期的作品)的基础上改良而来的，目的是让玩家体验其角色因战斗而逐渐损耗HP的紧张感。



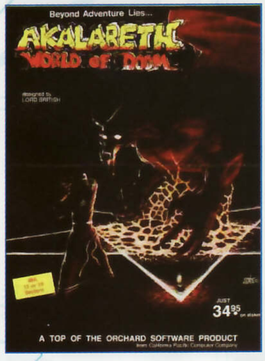
18 升级概念

虽然电子游戏从上世纪 50 年代就已经开始被发明，但是如今在我们看来与游戏形影不离的“升级概念”却是直到 1980 年才出现，而最早出现升级概念的游戏正是 Namco 的成名作《吃豆人》。游戏中几乎每个迷宫的角落都有 4 个发光的“能量球”，吃掉能量球后，一直被精灵们追着到处跑的吃豆人就会升级，具有反吞掉精灵的能力。另外本作中还首创了过场动画的概念，过关后会看到吃豆人升级后变得巨大化，在屏幕上追逐精灵的有趣画面。



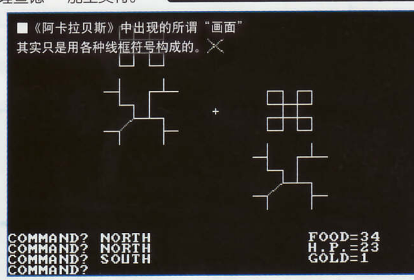
TIPS《吃豆人》街机版的销量超过 35 万台，这个记录至今仍未被超越。

19 剧情要素



早期的《巨洞冒险》等文字冒险类游戏虽然出现了对迷宫冒险过程的描述，但是这些游戏本身是没有剧情概念的，文字描述的内容只不过是“走到 ×× 地方，碰到 ×× 怪物”之类，甚至连对话都没有，因此不能算是拥有了剧情要素。最早出现剧情要素的游戏可能是 1979 年的《阿卡拉贝斯：末日世界》(Akalabeth：World of Doom)，这款游戏的创造者正是鼎鼎大名的“网络游戏之父”理查德 · 加里奥特。

1979 年夏季，18 岁的加里奥特在德州的一家电脑零售店打工，利用打工的闲暇时间，他用 BASIC 语言在 Apple II 电脑上创作了《阿卡拉贝斯：末日世界》，后来这款游戏的版权被“加州太平洋电脑公司”购买并发行。



■《阿卡拉贝斯》中出现的所谓“画面”其实只是用各种线框符号构成的。

《阿卡拉贝斯》其实是加里奥特在高中时代创作的第 28 款游戏，但是之前的游戏都只不过是随手制作，并未得以发行。因此加里奥特本来打算将这款游戏取名为《D&D28b》，因为他的 28 款游戏全部都是以《龙与地下城》为背景。在游戏中，玩家从“不列颠王”那里接受任务，目标是杀死 10 只怪物。这也是最早的角色扮演游戏之一，与之前的文字冒险游戏相比，它的特点在于出现了“图案”——以线框表示的迷宫画面，而冒险的其余部分都是以文字表示。

《阿卡拉贝斯》被认为是加里奥特角色扮演游戏成名作《创世纪》(Ultima) 的前传，1998 年推出的《创世纪合集》中就收录了该作，并命名为《创世纪 0》。

TIPS《阿卡拉贝斯》被发行后，加里奥特可以从卖出的每一套游戏中获得 5 美元，这使得他刚上大一就赚了数万美元，他的学费就是来自这款游戏的收入。

20 BOSS概念

现在我们都知道，只要是与战斗有关的游戏，大多就会有“BOSS”这种能力远高于杂兵的角色，但是在早期的游戏中是不存在 BOSS 概念的，因为那时的游戏不论是体育、空战还是打斗类游戏，大多是一对一战斗，既然没有了杂兵的概念，自然也就没有与之相对的“BOSS”角色。最早出现“BOSS”的游戏应该是 1979 年的《Galaxian》，国内又称之为《小蜜蜂》。《小蜜蜂》本身是 Namco 抄袭 Taito 名作《太空侵略者》的游戏，不同之处在于，这款游戏中存在“旗舰”，在敌舰群的后方有一艘旗舰，将其打掉可以得到很多的分数奖励，而这个旗舰就是游戏历史上最早的“BOSS”。不过这个“BOSS”比起前方的小杂兵并没有什么特殊能力，而且打不打都可以过关，因此从严格意义上说还不算是“BOSS”。真正有资格称得上是 BOSS 的是 1980 年的街机游戏《凤凰》，在这款游戏中，玩家的飞船先是遇上敌人的小飞船，然后遇上体型稍大一些的外星巨鸟，最后会碰到大型母舰，只有打败母舰才能进入下一关。



21 计分排名系统

1979 年雅达利推出的《小行星》(Asteroids) 是上世纪 70 年代最流行的街机游戏之一，它之所以流行，不仅仅是因为自身的趣味性，更是因为它独创性地引入了计分排名系统。

《小行星》的游戏规则很简单——玩家操纵飞船躲避满屏幕的飞碟和小行星，同时发射子弹将这些小行星击碎，被击碎的小行星会变成更小的碎片，直到被彻底打到消失为止。游戏的主要目标就是通过射击飞碟和小行星得分，与过去同样出现分数概念的游戏不同，本作会把分数以及创纪录者的名字缩写保存下来，大大提高了人们的挑战欲望。关于该系统还有一个有趣的故事：1982 年 15 岁少年斯科特 · 萨弗朗创造了 41226440 分的世界纪录，专门记录电子游戏世界纪录的组织“Twin Galaxies”花了 20 年寻找这位传奇少年，直到 2002 年，他们才发现萨弗朗已经在 1989 年的一起事故中不幸丧生。为此 Twin Galaxies 于 2002 年 4 月 27 日举办了一场特殊仪式，向萨弗朗的家人颁发了《小行星》特别成就奖。



TIPS 1981 年夏季沃尔特 · 迪耶花了 4 个月的时间，走访了 100 多家街机厅，记录了所有游戏的最高分记录。同年 11 月 10 日，他在爱荷华州开了一家自己的街机厅叫做“Twin Galaxies”，次年 2 月 8 日，他向全美发布了自己统计的数据，定名为“Twin Galaxies 全国排名榜”。后来该榜在人们的努力下不断完善，成为美国最权威的游戏分数记录排名榜，出现在《今日美国》、《生活杂志》、ABC 电视台等权威媒体。

22 分屏概念

网络对战在家用机上流行之前，除体育和格斗类游戏外的绝大多数3D游戏都是通过分屏的方式进行多人游戏，因为这些游戏中不同玩家都有控制视点的需要，因此就只能将屏幕分为多个部分。不过最初引入分屏概念的游戏并非3D游戏，而是1987年推出的一款纯2D游戏。这款游戏是Midway公司于1987年推出的街机游戏《Xenophobia》。这款游戏可以3人玩，每个关卡的目标都是在限定时间内打倒所有的外星人。之所以采用分屏的方式，是因为每个关卡都有很多层，玩家可以自由搭乘电梯到其他层战斗，这样在上中下三个画面中，就可以同时显示不同的楼层。当时大多数可以多人玩的街机游戏中，各个玩家操作的角色必然都是在同一个画面中，因此《Xenophobia》这种创新的分屏游戏方式成为其最大的特征，这也有赖于该作街机筐体的特征——它采用了512×480解析度的屏幕，在那时可以算是难得一见的高清显示器。



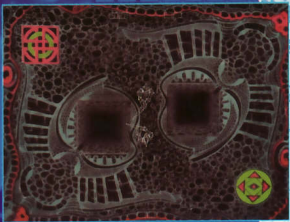
25 格斗概念



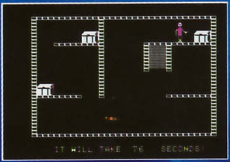


1979年的街机游戏《勇士》(Warrior)被认为是有史以来第一款格斗游戏，其实在此之前3年，世嘉就推出了一款具备格斗概念的街机游戏。这款游戏叫做《重量级战士》(Heavyweight Champ)，这是一款拳击游戏，画面中的人物比例在当时来说可以算是大得惊人了。在它的街机筐体上配备了两个拳击手套，两个玩家各自套上一个，手套上下移动即可控制出拳的高低，前后推拉即为出拳。

《勇士》之所以被认为是第一款格斗游戏，是因为它的知名度更高，而且这款游戏使用了最早的动作捕捉技术。这款游戏首次引入了剑术格斗的概念，以俯视视点展示两名勇士的剑斗，背景图案是预先印在屏幕上的，勇士则是由线条构成的矢量图。



23 潜入要素



最早出现潜入(Stealth)要素的游戏是1981年Muse公司的《德军总部》(Castle Wolfenstein)，这款游戏以二战为背景，玩家的目标是在德军总部寻找敌人的战斗计划文件，在此过程中要躲避巡逻的士兵，或者乔装成敌兵。比起小岛秀夫于1987年制作的《Metal Gear》，潜入要素在这款游戏中的重要性更高，因为玩家的弹药和物资极少，而且城堡中到处都是敌兵，与高级别敌兵战斗几乎没有胜算。而且这款游戏也引入了从敌人尸体上捡道具的概念，不仅可以捡枪支弹药，还可以把敌兵的衣服脱下来穿在自己身上，这样就可以前往有大量敌人把守的地方，不过伪装战术对于较高级别的卫兵无效。不过第一个将潜入元素发扬光大的当然还是1987年的《Metal Gear》，据统计其各版本总销量超过70万套。



TIPS 初代《Metal Gear》美版海报几乎是完全照着《终结者》中Michael Biehn的形象绘制的。

26 恐怖生存概念



《生化危机》无疑是“恐怖生存”类游戏的代表，不过更早之前的《鬼屋魔影》已经具备了此类游戏的特征，但《生化危机》真正的灵感来源并非《鬼屋魔影》，而是同样由Capcom制作的《Sweet Home》。

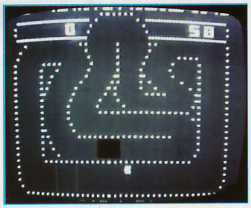
《Sweet Home》发售于1989年，从中可以看到《生化危机》的很多重要元素，例如森林中的恐怖洋馆，谜题设计，用于治疗的药箱、到处寻找钥匙和门卡开门、甚至以“开门”作为读盘画面的经典设定。游戏讲述某电视台一行五人来到画家间宫一郎的大宅中，他们的目的是拍摄画家的画作，没想到踏入大宅的那一刻就触怒了间宫夫人的怨灵，玩家的目的就是让一行人逃离大宅。除了恐怖生存元素外，本作也引入了很多在当时看来很新鲜的概念，例如五人中有任何一人死去就会永远失去这名角色，无法再复活。游戏还采用了五种结局的设定。



TIPS《Sweet Home》是根据同年上映的同名电影改编的，《生化危机》走红后，很多玩家要求Capcom重制这款游戏，但是由于电影授权的相关问题而没能实现。

24 竞速概念

1974年7月24日雅达利推出的《Gran Trak 10》首次出现了以竞速为目的的游戏概念，这也是第一款使用了ROM的街机游戏。ROM即“只读存储器”，保存在这种媒介中的数据不可修改。这款游戏中所用的ROM是由二极管构成的，用于保存汽车的图案、分数、计时器、赛道等数据。而且这款游戏还使用了模仿汽车方向盘设计的控制器，并配备四档变速箱，以及油门和刹车踏板，这些也都是街机游戏的首创。不过《Gran Trak 10》虽是竞速游戏，却没有对手的概念，高速驾驶的目标仅仅是获得高分。



27 音乐游戏概念

1996年12月6日，初次接触游戏创作的松浦雅也开发了一款另类的游戏——《Parappa the Rapper》，它或许不是第一款让玩家通过音乐旋律进行游戏操作的游戏，但它肯定是第一个让音乐游戏深入人心的游戏，松浦雅也本来只希望它能卖个三四万套，没想到竟然一下子卖掉了150万套，成为PS开拓大众化市场的重要作品。

《Parappa the Rapper》首次引入了以音乐旋律为指示，在特定的节奏处根据画面的提示按键的游戏方式，按照准确的时间和顺序按键，就可以让主角Parappa流畅地唱出一段RAP，然后进入到下一首乐曲。虽然后来的音乐游戏千变万化，但是这种根据旋律按键的方式可谓万变不离其宗。



28 即时战略要素



PC 是即时战略类游戏的大本营，但是这类游戏的发源地却不是 PC，而是世嘉的 MD 主机。1989 年 Techno Soft 公司推出的《Herzog Zwei》被认为是第一款引入了即时战略元素的游戏，基地、能源、金钱管理、即时控制作战单位等要素都已经具备。这款游戏也可以单人玩，但是电脑 AI 很低，因此人们谈论的一般是只能以分屏方式进行的双人模式，它也被认为是 MD 上最出色的双人游戏之一。



游戏中的最大参战单位数是双方各 50 个，双方各有一个主基地，还有 9 个前哨站可以占领，用来作为加油站。能源是重要元素，没有燃料就无法移动和战斗，而惟一一个由玩家控制的单位是一个可以变形的陆空两用机器人，但是可以向其他单位下达攻击、巡逻之类命令，下达命令需要消耗金钱。游戏的目标是摧毁敌人的基地。



▲这样的战斗画面与现代即时战略游戏已经非常接近。

29 播片功能



在 PS 时代，播片功能曾经是最令人瞩目的功能之一，特别是在《最终幻想Ⅶ》之后，炫丽的 CG 动画成为吸引玩家的有效手段，也标志着游戏向电影化方向的进一步迈进。最早使用播片功能的游戏是 1983 年的街机游戏《龙穴大冒险》(Dragon's Lair)，这也是最早的光碟游戏之一，使用了曾风靡一时的镭射影碟（LD）。

《龙穴大冒险》是那时少见的大制作，总共用了 4 年的开发时间，共有 70 人参与制作，其中不乏迪士尼知名动画制作人。不过游戏的绝大部分人力物力都是花在了动画的制作上。游戏的动画时长总共为 27 分钟，共有 5 万张手稿。不过实际游戏过程一般只要 5 分钟就可以通关，因为整个游戏过程差不多都是在播放动画，只是在特定时点用摇杆选择方向或者按键用剑攻击即可，根据玩家是否在准确时间内准确输入，会播放不同的动画，游戏中可以操作的地方总共有 800 处。这款游戏在那时非常轰动，8 个月内共创造了 3200 万美元的收入。

不过在《龙穴大冒险》之后的十年间，应用播片功能的游戏都非常罕见。PC-E 的光碟机推出后，穿插动画的角色扮演游戏开始受到关注，不过让播片功能风靡全球的自然还是 PS，这也要归功于 PS 内置的独立 M-JPEG 处理单元，这使其可以流畅地播放高素质的 CG 动画。



30 召唤兽

作为《FF》的标志性元素之一，召唤兽系统如今对角色扮演游戏玩家来说是再熟悉不过的，但是最早出现召唤兽概念的角色扮演游戏却不是《最终幻想》，而是 1985 年 EA 推出的《冰城传奇》(The Bard's Tale)。

《冰城传奇》是一款基于《龙与地下城》的传统迷宫型角色扮演游戏，并且采用了 3D 画面表现复杂的迷宫。游戏中的战斗是以文字描述的。玩家操纵的角色职业有僧侣、猎人、魔法师、吟游诗人等，其中吟游诗人是最重要的，他的歌曲可以强化我方队伍的防御力、攻击力等，更重要的是还可以召唤出强大的怪物助战，这种召唤的概念最初也是来自传统的纸上战棋角色扮演游戏。





后记：每天都有新发明！

本文的 30 大发明主要参考了《商业周刊》评选的“游戏历史上的 50 大创新”以及国外游戏创新研究机构“Game Innovation”的研究资料，其实各种五花八门的游戏发明和创新还有很多，在这里无法一一列举。从上面的 30 项重要发明中可以发现，其中大多数都是上世纪 90 年代之前的，不过这并不表示进入 21 世纪之后游戏业的发明创新就停止了脚步，上面的这些发明只不过是一些较为基础的元素。其实在以创新为天性的游戏产业里，每天都有新的创意诞生，比如不断改革角色扮演类游戏面貌的“《最终幻想》系列”，在潜入概念上频频出现新花样的“《潜龙谍影》系列”，所谓“第二人称视点射击游戏”的流行等等，他们的出现都会给玩家带来新的游戏感受，而这种不断的创新也是游戏最大的魅力。

GUILTY GEAR 2 OVERTURE

系列的正统续作居然变成了带有即时战略要素的动作游戏，确实令人无法马上接受，不过好在游戏的素质还算可以，因此大家不妨当它是款完全的新作，这样想就能减少些抵触情绪了。战斗时的手感虽然一般，但由于加入了召唤使魔以及兵种相克的设定，令游戏的战略性变得更为明显和重要。完成剧情模式需要的时间并不算长，7～8个小时基本上就能通关了。

X360	罪恶装备2 Overture	Arc System Works	动作
	GUILTY GEAR2 OVERTURE		日版
	2007年11月29日	1～4人	7800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

文 十六夜　美编 木仙



战斗形式



类似即时战略游戏，本作的战斗已经不再是通过两人的对决决出胜负了，只有将对手的主据点摧毁才能获得战斗的胜利。争夺据点的方法很简单，只要不断攻击据点，令据点的能量槽变为我方的颜色后就算成功。不过玩家的攻击效果并不大，主要还是靠使魔才能快速占领据点。被占领的据点会固定频率地向邻近据点派出工作兵，这些工作兵虽然几乎没有战斗力，但却能够以极快的速度占领没有守卫的据点——战斗中我方位于前线位置的据点一定要有使魔守卫，否则用不了多久就会丢失，这点大家一定要注意。据点在战斗的作用非常重要，首先就是能够恢复周围友军作战单位的HP，另外还能在单位时间里固定为玩家提供MANA值，也就是说据点占得越多，玩家就越能充足地补充战力。另外，在正式战斗中（不是故事模式中的那种单人战斗），玩家即便被打倒，只要经过一定时间也会重新出现在主据点，对方的MASTER也是一样。

游戏操作与战斗

本作的主要模式有故事模式、任务模式以及网战模式，其中任务模式以及网战模式下玩家能够获得大部分成就，而故事模式除了让我们了解这段发生在“GG”之后、人类与GEAR的又一次战斗外，其真正的存在价值就是对操作、战斗以及游戏系统的讲解了。本作的操作并没有什么特别，普通攻击（连按A键）可以形成连续技，而与Y键组合还能够发动强力且附带吹飞效果的终结技。Y键可以发动特殊攻击，熟悉SOL的玩家一定会对这些招式感到非常亲切——需要注意的是，单独发动特殊攻击会消耗一定的必杀值，但如果是作为终结技接在普通连续技后面就没有任何消耗。位于HP槽下方的就是必杀技槽，攻击目标或是使用道具都能够令必杀技值上升，当到达MAX状态后按X+A就能够发动华丽的必杀技。



宝箱与道具



玩家在战场上有时会看到宝箱，使用普通攻击命中宝箱后就能够直接获得里面的道具。获得的道具都保存在屏幕左下角的快捷栏中，按B键为使用道具，而玩家可以按RB键或LB键左右选择。与其他游戏不同，本作的道具存在CD时间这一概念，也就是说在使用了某一道具后需要经过一定时间的“冷却”才能再次使用（道具图标上有标志提示CD剩余时间），而加血药瓶虽然使用一次后就消失，但也存在CD时间，也就是说一边不停加血一边与敌人死磕的战法在本作中是完全不成立的。除了通过宝箱获得道具外，玩家还可以在战术界面的召唤页通过消耗MANA生产各种道具。



召唤使魔

类似RTS游戏的生产，战斗中玩家可以召唤出我方作战单位使魔一同战斗。按←键打开战术界面后按X键就能够看到召唤页，在第一页中列出了玩家能够召唤的使魔兵种类型以及召唤所需要消耗的MANA。这里需要注意的是，除了最初的近战型使魔外，其他兵种都需要先消耗一定数量的MANA解除限制才能正式召唤。游戏中的兵种分为近战型（●）、装甲型（■）、机动型（▲）、射击型（↑）以及魔法型（★），各个兵种之间存在着很明显的相生相克关系，在战斗时一定要注意。另外，每个兵种除了有普通使魔外，玩家还能够召唤高阶使魔。对应每种类型，这些高阶使魔的能力将有明显提升——比如近战型高阶使魔近战能力大幅提升、魔法型高阶使魔法术伤害以及辅助魔法的效果上升——是非常重要的战斗力，但这些高阶使魔在战场是惟一的，也就是说同一兵种的高阶使魔在战场上只能召唤出1个。另外，高阶使魔对其他兵种的克制关系也被增幅，换句话说就是更能克制某些兵种同时也更会被某些兵种克制。

无论玩家在战场的什么位置进行召唤，使魔都只会出现在主据点位置，玩家需要手动为使魔制定行进路线。在战术界面的地图上，控制游标选定使魔后（根据兵种的不同，有些使魔会以3人1队的形式行动，有些则是单独行动）再在目的地位置双击，这样选定的使魔就会开始向目的地移动，在这一过程中如果遇到敌人它们就会自动攻击。战斗过程中，使魔会根据敌我实力对比向玩家报告战况，一般来说小规模战斗基本上只要遵循兵种间克制规则就不用担心，但如果是大规模集团作战或是遇到对方的MASTER，要想获胜玩家就一定要亲自参与战斗了。



©ARC SYSTEM WORKS

PSP	大众高尔夫 携带版 2	SCEJ/Clap Hanz	体育
	みんなのGolf ポータブル2		日版
	2007年12月6日	1~16人	4980日元
	对应wi-Fi网络对战		对应玩家年龄：全年龄

预计通关时间 完美完成挑战模式预计20小时左右。



如果说“谁都能够轻松掌握的爽快操作”是“《大众高尔夫》系列”的最大特色的话，那么“随时随地都能玩到”就是PSP版最吸引玩家的因素，前作160万的销量证明了携带版的受欢迎程度。本作与上作相比无论在画面还是道具收集上都有了质的飞跃，300余种道具和全新制作的场地都能让玩家乐在其中、不能自拔。而本作最大的卖点就是加入了Wi-Fi无线网络对战，即使找不到朋友一起对战，只要你的身边有无线热点，就可以与网络上的玩家开始最多16人的比赛，还在等什么，赶快来加入高尔夫的世界吧！

大众高尔夫 携带版 2

文 火云 美编 Yuki

操作篇

击球前键位说明	
L	更换球杆
R	更换球杆；使人物消失（果岭）
←→	调整击球方向
↑↓	调整视点
□	切换击球模式
×	向后调整视点
△	向前调整视点
○	开始击球
Start	切换视角
Select	查看比赛信息

击球时的操作

本作击球的操作方式基本没有变化，在决定了击球的方向后，只要按○键即可开始击球（球的落点和轨迹可以通过按Strat键或十字键与△×键来确认）。整个击球的部分只需要按3次○键即可完成，第1次按○键之后，画面下方的游标就会开始向左方移动，这个阶段是决定击球力量的部分，当玩家再次按○键后，光标所停留位置右侧的黄色部分就是击球时的力量。第2次按○键之后，光标将会开始向右侧移动，接下来的按○键将决定击球时的准确度（Impact），我们必须尽量将游标停留在粉红色的区域才能准确将球击打出去，球的落点也会在预定的区域附近，否则击出的球与预定轨迹将有很大的偏差，并有可能造成严重的失误。如果能够将游标停留在粉红区域的正中央的部分，人物的头顶就会出现音符的图标（称为Just Impact），部分特殊的击球技巧只有在这个状态下才能使用出来。粉红色区域的长短由角色的Impact能力值和所选用的球杆决定，同等情况下使用的球杆射程越长区域则会越短，另外球处在一些特殊的地段，比如长草区、沙坑等区域时也会令Impact Zone变短，这时可以选择射程较短的球杆或切换击球模式来增加区域的长度。



如果游标的位置停留在粉红区域左侧或右侧的红色区域，人物头顶则会出现兔子或乌龟的图标，这说明玩家按键的时间稍微快了或慢了点。

如果玩家在比赛开始之前选择“かんたんショット”，那么击球时就会变成简单操作模式，玩家可以直接略过第2阶段的操作，电脑会自动帮助玩家选择Just Impact，绝不会失误。不过需要注意的是，在简单击球模式下，人物的Power会变低，而且无法使用特殊的击球技巧。

果岭的击球操作

当球上了果岭之后，玩家使用的球杆会自动切换成推杆，此时的操作也会发生比较大的变化，玩家只需按1次○键决定击球的力量即可。看似简单，其实果岭是最考验玩家高尔夫实力的场所。在果岭之上，我们可以看到地面有无数正在流动的白点，白点流动的方向代表地表的倾斜度，流动的速度越快就说明倾斜度越大，玩家在选择击球的方向与力度时必须将这些因素考虑进去，想要上果岭后一杆进洞，还是要靠经验来累积的。在转动视点观察果岭的地形时，如果人物挡住了视线则可以按R键使人物消失。

特殊击球操作

弧线球

选择了击球力量后，在游标向右侧移动的时候，如果我们按十字键就可以改变击球点的位置，这样就能够击出弧线球来绕过障碍或减轻风力的影响。其中普通旋转球可以组合使用，不过超级旋转球就不能组合使用了，玩家只能使用类似超级左旋球+上旋球或超级上旋球+右旋球的组合。

左旋球、右旋球 在决定击球力量后按住十字键←或→，然后让游标停留在粉红色区域即可使击球的轨迹向左方或右方划出弧度。左旋或右旋球大多是用来绕过前方的障碍物。

上旋球、下旋球 在决定击球力量后按住十字键↑或↓，然后让游标停留在粉红色区域即可击打出上旋或下旋球。上旋球的飞行弧度低，受风向和风力的影响较小，落地后滚动的距离较长；而下旋球的飞行弧度比较高，受风向和风力的影响比较大，落地后滚动的距离较短。如果玩家使用的球杆和球的弧度较高，或使用角色比较擅长弧线球，那么球在落地后滚动的距离会加长（上旋球）或落地后向回滚动一段距离（下旋球）。推荐玩家在击上果岭的那一杆多使用下旋球，这样球的落点会比较稳定。

超级左旋球、超级右旋球 超级旋转球是普通旋转球的强化版，善于旋转球角色击出球的弧度会非常的夸张。超级左旋和右旋球的击球方法是，在击球的第一阶段决定力量前按住想要击出旋转方向的反方向（比如超级左旋球就要先按住→），决定力量后再按住旋转的方向。超级旋转球必须在按出Just Impact的状态下才能用出，成功后击球点和球的运行轨迹都会变成蓝



©2007 Sony Computer Entertainment Inc.

色，否则只是普通的旋转球。

超级上旋球、超级下旋球 与超级左旋和右旋球类似，在决定力量前按住旋转方向的反方向然后再按出Just Impact即可使用出超级上旋和超级下旋球。超级上旋球除了能够落地后滚动更远的距离外，如果在空中击中旗杆时球会沿着旗杆垂直上升再滚入球洞（称为Rising Ball）；而超级下旋球击中旗杆时落地后会往球洞的方向滚回（称为Homing Ball）的特殊效果，并获得额外的奖励分数。不过这些技巧都需要爱着度在Lv2以上才能使用。

旋转推杆 在果岭推杆时击球力度合适的话，角色头顶也会出现音符的图标，如果此时击出的球掠过球洞边缘，高尔夫球就会围着洞边旋转几圈后再滚入洞中。出现クルクルパット击球也会获得额外加分。

力量调整

在决定了力量之后，如果玩家对按住的击球力量不满意，可以在决定粉红区域时改按△键或×键来调整力量。按△键是稍微增加击球力量，而×键则是稍微减少击球力量。不过，使用角色的爱着度必须在Lv2以上才可以习得此项技能。



击球模式

游戏中击打球的模式分为ノーマル（Normal）和パワー（Power）以及フルパワー（Full Power）这三种模式，在击球前按□键可以切换，其中フルパワー需要提高角色的爱着度后才能习得。Power模式能够提升10y左右的飞行距离，而Full Power模式则能够随机提升飞行距离。Power和Full Power模式的使用次数决定于角色的装备与爱着度。



画面信息解读



①球场信息。白旗内显示的数字为本场地的洞数；PAR后面的数字是此洞的标准杆数；标准杆数下方的数字是开球点与球洞之间的直线距离。

②目前玩家的成绩，上方是与标准杆相比较的杆数，下方的数字显示的是目前正在击打的第几杆。

③球与球洞之间的直线距离。

④左上方是球杆的类型，右下方则是该球杆的最大击球距离。

⑤击球槽，玩家击球时的参考。槽刻度上方的百分比是击球的力量，下方的数字是该刻度下球飞行的距离。击球后球的飞行距离会受到风力和周围环境等因素的影响，所以击球槽下方的距离只是一个参考。

⑥前方环境的高低差，由此可以适量地调整弧度和力量。如果落差较大的话，建议减轻些力量让球落地后向前滚一段距离。

⑦目前的击球模式，黄色为普通模式，红色为Power模式，蓝色为Full Power模式。中间的数字是剩余发动Power与Full Power模式的次数，比赛中不会回复。

⑧击球点与浮动率。在击球后，画面右下角的高尔夫球上就会显示出本次击中球的位置。而下方的百分比表示的是此次击球的浮动率，玩家击出球的飞行距离会在这个比率中浮动，此数值会根据地形和天气而发生变化，角色对环境的适应力也会让这个数值发生改变。浮动的范围越小说明此次击球的稳定性就会越高。



⑨风向与风力。风对球运行轨迹的影响是最大的，所以在击球前应该确认风力与风向而制定具体的击球方针。使用低轨迹的旋转球或角色的击球特性为低轨道时受到风的影响会相对比较小。

单人模式篇

挑战模式（チャレンジ模式）

单人模式中的主打，在这个模式中玩家需要完成比赛与对战才可以晋升自己的段位并挑战更高等级的比赛。开始玩家只能从ビギナーランク（菜鸟等级）开始挑战，每一等级的挑战都分ヘッドカード（发型卡片）、ボディカード（服装卡）、アクセサリーカード（饰品卡）这三个挑战项目。每次胜利就可以获得相应挑战项目中的卡片，每项挑战中累积获得5张卡片就能够提升1级玩家的能力（发型卡片→Control能力，服装卡→Power能力，饰品卡→Spin能力），此能力将会附加在所有角色身上。当获得等级要求的卡片数时就能够挑战新的角色，赢得新出现的角色后不但能够使该角色加入，还能开启上一等级的挑战。在比赛中领先第2名3杆以上或在对战中完胜对手都能够获得2枚卡片的奖励。

自由模式（ストローク）

玩家可以在这个模式中选择任意场地并制定规则来开始比赛。比赛的成绩会记录在玩家的总成绩之中，在这个模式中也能够获得道具和提升角色的爱着度。自由模式中一共有12个场地供玩家选择，但是只能够使用在挑战模式中开启的场地。



迷你游戏模式（ミニゲーム）

本作终于加入了颇受好评的迷你游戏模式，玩家在此可以进行一个有趣的挑战。在这个模式中果岭之上会出现许多不同颜色的洞，玩家需要一杆将球打进洞中才能获得分数（只需将球打进光圈内，球就有一定的几率滚进洞中，但如果打不上果岭反而会被扣分），完成9个洞的比赛后系统会帮玩家统计出最终的分数，最终积分超过300分还能够获得道具奖励。洞的颜色分为蓝（10分）、绿（20分）、黄（30分）、紫（40分）和红色（50分）这5种颜色，红色洞的分数最高，但需要打进紫色洞才会出现。

道具与角色篇

道具的获得与能力

本作中的道具与前作相比丰富了不少，除了在挑战模式或其他模式中赢得比赛的胜利可以获得道具外，在场地中也隐藏着不少道具。当玩家把视点拉远时，如果发现场地中有某个地点闪着金黄色的光芒，那就说明，在这个地方存在着隐藏的道具。隐藏的道具分为角色的装备、球具或隐藏角色，只要玩家将视点移动到该处就会触发事件（有时距离不能过远或方向要正确）并获得该道具。本作中隐藏的前作中的10位角色基本都是靠这样获得的，所以在挥杆击球的同时，仔细观察场地中是否有闪着金光的物品吧！

在游戏中除了球杆和球能够对角色的能力造成影响外，装备的搭配也能对能力产生影响（珍贵道具将能够提高更多的能力）。在装备画面中如果玩家搭配得当，角色旁就会出现C、SS等字样，五角星的多少则代表影响的高低。

角色的能力

游戏中每个角色的能力都不一样，角色通常都有擅长的击球能力和不擅长的能力，通常上级和中级的角色会比较极端。选择角色时，画面的左下角显示的是角色的能力值，名字下方的箭头代表该角色擅长击球的轨迹（直线和曲线分别代表直线球和弧线球），英文则代表角色击球轨迹是高弧度还是低弧度。下方能力槽中Power代表角色的力量（击球的远近）；Control代表角色的控制力（落点）；Spin是上旋球和下旋球的能力；Impact代表稳定度（击球时粉红色的区域长短）；Sidespin则是左旋球和右旋球的能力。最下方是角色对各种环境的适应力，苦脸说明该角色对此种环境苦手，而笑脸则说明该角色擅长在该种环境下击球（Impact区域相对较长）。注意，有些球具会附加适应力。

游戏立方 GAME³

Vol. 138

栏目主持 ACE飞行员 | Email Game3@ucg.com.cn

通过晴天提供的这次"多边"内容，我突然有了一个邪恶的想法：养猫养狗的游戏确实不少，不过好像还没有听说过有养鳄鱼、蟒蛇、大蜥蜴这样的游戏。其实厂商可以开发一套集合饲养大型食肉动物和小型哺乳动物为一体的养成游戏。如果你是一个富有爱心的人可以只玩游戏中养育小动物的那一部分。如果你喜欢与那些大型食肉动物亲近的话，就可以用你养的那群小动物们去喂那些食肉动物。比如每天你要挑选一些小动物丢到鳄鱼池或者蟒蛇笼里去，看着那些小动物泪汪汪的眼睛无助地看着你，试问你怎么下得了手啊！如果有这样的游戏推出，那必定会被评定成M级，并且会被众多动物保护主义者告上法庭，甚至某某第一夫人还会站出来声讨无良的厂商。

多边共享区

ENTER THE GAME



晴天 提供

随身玩伴精华版

相信很多80后的玩家都和晴天一样拥有玩"电子宠物"的青涩回忆吧，虽然当年风靡一时的它只是一部小小的电子仪器，但简单的画面和并不多的互动还是让人不断地把玩着这只并不存在于现实中的小生命，它饿的时候你要找东西喂它，无聊的时候要陪它玩，或许这就是那个时期表达自己爱心的一种方式吧。今天晴天就为各位掌机玩家精选了一些在NDS上小有名气的"宠物明星"，看看你是不是能因此找回以往的那种熟悉的感觉呢？当然此类游戏游戏也是送给心仪女生的最佳礼物哟~（以下排名不分先后，如有心中所好请支持正版^_^）

狗狗类

任天狗　2005年4月21日



作为NDS上的首款"宠物育成"游戏，能够获得如此的成功并不让人意外，游戏一共推出了三个版本，收录了包括吉娃娃、茶犬在内的6种宠物狗，而且游戏最大的特色就是利用Wi-Fi功能可以和同样使用该软件的玩家进行交流，这种事情在大街上擦身而过时也会发生哦。其实畅销的除了游戏，最初推出的以游戏为主题的NDS卡保护组合目前在购物网站上一直处于缺货状态。

可爱的小狗DS　2006年10月5日

游戏中提供了18种小狗共玩家选择，除了使用特有的照相功能可以每天记录宠物的可爱姿态外，游戏内置的日记本功能也可以让玩家尽情书写自己与宠物的心情故事，是不是很有意思呢？



宠物屋DS　2007年8月9日

游戏的副标题非常诱人，并且只算狗的种类也是目前最多的，多达47种，而玩家所要做的就是经营一家宠物店，将小狗狗们培养好然后卖给看中的买家，其中训练小狗的游戏很有趣，比较强调互动性的一款作品。



装扮小狗DS　2007年10月18日



本作最大的卖点就是收录了300种以上专门针对宠物设计的"装扮道具"，而且有心得玩家还可以自己动手来为现实中的宠物制造游戏中的"装扮道具"。相对的，游戏中的小狗种类仅有8种，但是可以传授它们表演动作也为平淡的生活增添新的乐趣。

右脑育成 IQ伙伴　2007年11月22日



其实不用晴天多介绍，大家都能从游戏的标题猜出一些端倪，游戏中除了答题时会有宠物相伴左右外，最让人惊讶的是，游戏中可以选择的宠物竟然还包括小猪和乌龟，很另类吧。

小狗音乐频道　2007年11月22日



准确来说本作并不是一款纯粹的"育成游戏"，游戏最大的特色就是将可爱的小狗们拟人化，只要参加广告演出并在音乐表演中获得高分就能使用得到的奖励来打扮自己的小狗，并且本作不但支持DS振动卡，还可以与街机上的同名游戏联动。

猫猫类

CATS　2007年2月22日



最直接的标题，但却拥有颇具创意的玩法，玩家必须从5只性格迥异的小猫中选择其一和自己生活，而最初小猫的"家"也是空空如也，玩家必须接受各种任务，拍摄出小猫生动活泼的一面来赚取金钱才能购买家具，使自己的小猫生活得更加舒适。

Love Cat Life　2007年8月30日



这款"爱猫生活"绝对能让玩家了解到其实小猫的种类也是不少的哦，玩家最多可以从40种宠物猫挑选5只同时饲养，利用Wi-Fi功能玩家还可以和自己好友的小猫相识与相恋，甚至培育出下一代，果然是"猫猫生活无穷尽"啊（笑）。

CATS 2　2007年11月29日

作为前作的强化版，本作将小猫的种类增加到了11种，并且新增了换装等新功能，让我们手中的小猫更加可爱与搞怪，当然利用照相功能拍下精彩瞬间和好友分享才是最重要的。



擎天柱潜入《刺客信条》

胜负师 提供

坊间流传，在《刺客信条》大马士革的某处，有个景观像极了汽车人首领擎天柱。一开始我们还以为是个玩笑，但后来还真的找到了这个所谓的“擎天柱大哥”。原来那只是一扇木窗，其造型实在是太像擎天柱变形后的卡车车头正面了。我们几乎不能用巧合或无心来解释这扇奇怪的窗户，我在博客中贴出相关照片后，网友评论也是妙语连珠。有人说“果然很有才！制作人里一定有大哥的FANS”，还有人说“据可靠消息，育碧内部正流行疯兔病毒”，至于对此窗的另一种猜想是“擎天柱在时空传送时出错，被卡在大马士革的石墙里了”。不管是什么原因，总之多年以后，也许你不记得《刺客信条》是怎么一款游戏，但可能还会记得这面有些无厘头的木窗。



▲这就是那扇神奇的窗户，有兴趣的玩家也来找一找吧！（DC拍摄图）



▲擎天柱大哥的对照图。

评分引发的网络风波

纱迦 提供



▲Jeff Gerstmann。

所谓“萝卜白菜各有所爱”，对游戏，特别是大作的“评分”一直都是玩家比较关心的话题。特别是在如火如荼的年末商战中，面对如云的大作，一些高分或许都难以吸引玩家眼球，那低分游戏就等于是被判了死刑。前不久，美国著名游戏网站GAMESPOT日前解雇了一位名叫Jeff Gerstmann的资深编辑。本来这是一件比较平常的事情，不过随后有小道消息传出，说Jeff Gerstmann被解雇的原因是因为他给Eidos的年末大作《夺命双雄》(Kane & Lynch：Dead Men)仅打了6.0分(满分为10分)。Eidos对此评分表示极大不满，威胁要将全部广告从GAMESPOT上撤走。迫于客户的压力，GAMESPOT只好将肇事者开除以平息Eidos的怒火。

这个消息尽管未经过证实，但很快就被大部分玩家接受。因为游戏的素质着实一般，所以很多玩家都对Jeff Gerstman表示出了极大的同情。GAMESPOT网站除了编辑评分，还接受普通玩家评分，于是一时间在GAMESPOT网站上出现了数百篇给《夺命双雄》打出1分左右的评论，目前为止网站上《夺命双雄》的玩家评分仅有2.6分。看来众网民是一心要把该作搞成史上最烂游戏了。这还不算，因为原本GAMESPOT网站评出的最低分游戏是《Big Rigs：Over the Road Racing》(即之前本刊介绍过的那个号称史上最烂的开车游戏，评分1.0)，为了让《夺命双雄》独享殊荣，这款烂作居然瞬间得到了数百篇满分的评论文，着实让人叹为观止。



不过事件的中心人物Jeff Gerstmann目前仍保持沉默，也有消息灵通人士指出他的离职不仅仅只是因为这个原因，不管怎样，众玩家的疯狂表现已经给我们留下了深刻的印象。

廣告已屏蔽

697354



硬件 HARDWARE

@ 昨天去游戏店把Wii的系统升级到了最新版本，试了一下《超级马里奥银河》果然可以玩，很开心，不过之后就遇到了问题。取机器的时候老板告诉我：“你的Wii设置了密码，没有办法帮你上网升级，所以只好拿游戏盘升级”，而我回家看了一下，系统版本是3.0，应该就是用《超级马里奥银河》升的，但是关于密码的问题我却百思不得其解，因为很少进本体设定，我完全就不知道怎么设密码，为什么会有密码的存在呢？为此我还翻阅了UCG和Wii专辑，甚至连Wii的说明书都拿出来看了，还是没找到关于密码的任何线索，这到底是怎么回事呢？[sjp_841023]

如果在Wii的升级途中需要输入密码，有可能是你所连接的“热点”设置了密码，而并非你的Wii主机中存在密码，而且对于目前国内大多数游戏店来说，使用网络升级多多少少都会受网速等各方面的影响，所以他们一般都会使用游戏盘为玩家升级系统版本，因此你所提到的游戏店老板应该很可能是属于这种情况。

@ 我从网上下载了新的升级程序并刻录成光盘放入Wii想为Wiikey进行升级，但是机器却不能读取光盘的数据，为此我还把主机拆开过，确认里面安装了Wiikey，请问现在如何解决呢？[Noname]

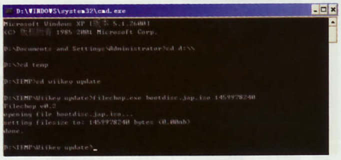
要让Wii正确读取升级光盘的数据，首先要确认你已经将光盘刻录成了NGC格式的游戏光盘，即容量为1.35GB的DVD光盘，如果你使用的刻录光驱无法在刻录过程中自动填充的话，建议你使用以下的步骤来完成光盘刻录：

(1) 将1.9g-beta.rar压缩包解压，里面一共包含4个文件，其中bootdisc.jap.iso是对应日版Wii主机，bootdisc.us.iso对应美版；

(2) 将config.1.3.rar压缩包解压（注意此时会出现同名文件，而这两个文件是设置全区的光盘镜像，一定要注意区分），把fixsize.cmd和filechop.exe这2个文件和升级所需的ISO镜像放在同一目录下，建议放在C:\Documents and Settings\Administrator路径下，以省去切换到存放目录的麻烦；

(3) 依次单击电脑左下角的“开始”和“运行”，输入CMD进入DOS模式；

(4) 如果已经按照上面的方法存放文件，对应日版主机请输入filechop.exe bootdisc.jap.iso 1459978240，美版则输入filechop.exe bootdisc.us.iso 1459978240，稍等片刻即可生成1.35GB的新ISO镜像，否则就需要在命令行中输入cd 文件路径（注意中间的空格）来切换到存放升级程序的目录；



(5) 用该镜像以4X的速度刻录成DVD光盘就可以在Wii上正常读取了，另外还要提醒你的是，运行光盘后需要使用NGC手柄的A键或Wii上的Reset键来检测Wiikey是否为正式版，待升级完成后会重新启动Wii主机。

@ 最近新买了PSP-2000，每次用ISO玩游戏时，在显示PSP LOGO的界面时总会听到“哒”的一声，而且这个声音有时候还会响两次才会正式进入游戏，请问这是不是我的记忆棒出现问题，还是由其他原因造成的呢？[樱]

看得出来你的确是位比较心细的玩家，其实这不经意的声音属于正常现象，并非你的记忆棒存在问题，只要我们使用自制系统玩ISO镜像或运行自制程序时都会听到，而且这个声音不但会出现在运行游戏（自制软件）前，退出时同样也存在。

@ 我在使用PS2记忆卡时出现“unformatted format now?”的提示，我选择“No”后出现“The memory card was not formatted”，最后我再选“Yes”却得到“Formatting failed”的提示，之后记忆卡就不能存档，现在还有挽救的办法吗？[skyradianceji]

如果你之前使用记忆卡都正常的话，那么出现该提示应该就是记忆卡本身出现了问题，该情况比较常见于早期组装的记忆卡，至于解决的方法只能更换新的记忆卡，而且之前保存在记忆卡上的游戏存档都会随之丢失。

@ ① 191期UCG里说过PS3升级到2.0系统后可以与3.72系统的PSP联动，但要求玩家所在地区有Wi-Fi局域网覆盖，所以我想请问一下，怎么才能知道自己所在的地区有没有Wi-Fi网络呢？②要用PSP遥控PS3时，PS3是不是必须处于联网状态呢？③我家在深圳，使用的是天威宽带，即直接接入电脑且不需要输入帐号和密码那种上网方式，只要在获取IP地址等选项设置为自动即可，那么像这样的宽带连上PS3能正常工作吗？[xxvjjt]

①Wi-Fi网络其实是Wireless Fidelity的缩写，因为用专业术语解释可能会让你难以理解，所以你可以将它通俗地理解为和“蓝牙技术”相似，常用于办公室和家庭中的短距离无线通讯技术，并且该技术多用于笔记本电脑等便携设备，只要能够搜索到附近的“热点”获取IP地址，无线上网也因此成为可能。所以Wi-Fi网络只要有相应的设备支持就会存在于生活中的各个角落，并不受地区等其他条件限制，这点在使用上你可以完全放心。②使用PSP遥控PS3时，PS3必须要处于联网的状态，这样才能实现相互之间的数据交换。③你使用的天威宽带接入PS3就可以正常工作，只要在网络设置中选择“自动配置网络”就能方便快捷地完成相关设置，享受PS3上网的无限乐趣了。

@ 近日在升级港版PS3系统时不小心按到取消键，导致升级失败，现在开机进入系统界面几秒钟便会出现花屏，请问有什么解决方法吗？[408202635]

正如官方在升级程序前的提示一样，如果玩家在升级过程中切断PS3的电源或人为中止升级程序，都有可能造成PS3系统文件的损坏，并且在出现问题后只能联系官方进行调换或维修。如果你的机器是在电玩店购买的话，可以联系商家看是否能够提供回寄服务（游戏店在进货时如果有保留收据等凭证），而且通常商家都会针对这类情况收取一定的手续费。

@ 最近我把PSP升级到3.71 M33-2，并且刷了1.5核心补丁V2，但刷机后ISO就不能运行了，而且连一些程序的图标也变成了破损文件，究竟是怎么回事呢？[同学智]

出现这种情况通常都是由于刷机后，升级程序自动改写了“ISO引导方式”，你可以在XMB界面按下SELECT键打开VSH菜单，将“UMS ISO MODE”更改为“M33 driver”，或按R键开机在恢复菜单中将上述项目进行修改即可。另外程序图标如果变为破损文件，也是由于目前的系统已经以1.5版本的核心运行，你必须在记忆棒的PSP目录下创建GAME150的文件夹，并将程序文件拷贝到其中才能在XMB看到正常的图标（仅支持对应1.5核心系统的自制软件）。

游戏 GAMES

@ 最近在玩《危机之源 最终幻想VII》，请问ザイドリッツ是什么道具？如何才能得到它？另外魔石フルケア应该怎么合成？[章小路]

要获得ザイドリッツ这个道具，只要在任务“谜の大空洞”→“谜のエネルギー”→“次なる阶层へ”中开启地图左下角的宝箱即可，它的作用为炎、冰、雷三属性的伤害半减，力、体力、魔力、精神各加100。魔石フルケア属于游戏中的

特殊魔石，是无法直接通过合成得到的，要想得到它需要进入任务“より贵重なものを……”→“アクセサリ职人”→“スカウトマン·决意”，此时会随机遇到特殊敌人魔法壶（マジックポット），依次对其使用“钱投げ”、“すてみパンチ”、“累计对其造成99999的伤害”、“八刀一闪”的攻击，这样它就有一定几率在离开后给予玩家这个可以完全回复HP的珍贵魔石。另外要获得这个魔石还必须已经获得“源氏の盾”并且装备在身上，该道具同样由该任务中的魔法壶给予，所以实际上要得到这个魔石至少需要在该任务中遭遇两次魔法壶才行。

@ ①《无双大蛇》中如何使用张郃？我将他救出后还是不能使用，难道还有其他附加条件吗？②《战国BASARA2》中可以使用的武将有多少个？我现在能用21名，其他如阿市、风魔小太郎等如何才能使用呢？[feifandefyt]

①要让张郃加入只能完成故事模式的魏2章外传，并且救下他后只有在过关时出现“共斗宣言”的提示才表示成功。②《战国BASARA2》中可供玩家使用的武将共22名，除了大多数武将都只需要将某些特定武将的故事模式通关即可出现外，要令宫本武藏出现就必须在“天下统一模式”中累计获得50点称号点数才行，而你所提到的阿市、风魔小太郎在本作中都是不能使用的角色，不过最近推出的《战国BASARA 2 英雄外传》中则可使用他们，你有机会不妨尝试一下。

@ ①《怪物猎人2 dos》中我不断杀风翔龙，但始终拿不到古龙之血，有没有快捷的方法取得它呢？②大龙鱼在哪里可以钓到，杀手甲虫又在哪里捕获呢？[梁钜垣]

①获得“古龙之血”相对较快的方法是接受4★的火山探索任务“炎国之王”，接着在讨伐炎王龙的过程中利用龙属性的武器破角后就有11%的几率可以得到，由于战斗的场景是在火山，一定要在事先准备好“冷饮”，并且最好在装备上附加“地形伤害－大”的技能。②接受温暖期雪山夜晚的探索任务，在1区的垂钓点有35%的几率获得大龙鱼；接受上位的繁殖期森丘夜晚的探索任务，在1区的采集点有12%的几率获得杀手甲虫，而且它们都只出现在网络任务。

@ 有一个关于PSP《恶魔城X 编年史》中《月下夜想曲》玛莉亚篇的问题想请教。没有变身能力的玛利亚在面对狭窄、针刺地形和只有雾才能通过的地点时应该怎么办？如果没有解决办法的话，是否就意味着玛莉亚不能完成200%的地图呢？[Astaroth.D]

由于角色的能力限制，玛莉亚是无法通过你所提到的三种地形的，而且这次移植到PSP版的《月下夜想曲》以早期的美版为主，地图中的总完成度为200.6%。

@ ①《死魂曲2》在一树守与岩田百合寻找打开冥府之门的关卡中，我已经打开六个灯柱，并且是按顺序打开的，但这之后却无法发展剧情，在从网上看到资料说打开六个灯柱后会出现提示去摩天轮，但我并没有看到提示，甚至到了摩天轮外也无法触发剧情，现在到底应该怎么办呢？②《英雄传说之空之轨迹FC》中如何收集齐全部的杂志（就是主角老爸让他买的），我在商店里买到了第一期与第三期，可怎么也找不到第二期？③《女神侧身像》HARD模式中，每章都有新人物，并且神界要求传送的勇者适性值都很高，但每章的练级时间有限，请问有没有好的练级方法，另外在不传送勇者和全贪供品的情况下能保证评价不至于很低吗？④PS2版《天诛3》中如何出现隐藏人物和双打模式的隐藏关卡？⑤《战国无双2》中要千人斩才能拿到4级武器的战国猛男是谁？[董晓彦]

①如果你已经按照顺序找到了六个石版，接下来只要前往“橄榄车”前用相同的方法找到最后一个石版就可以顺利过关了。②你所说的杂志应该是《リ－ベル通信》，无论你在游戏的过程中是否从其他村庄购买过该杂志，只要返回ボ－ス都能从商店中直接购买不同的期号，它们一共有四本，并且会随着游戏剧情的发展陆续添加到商品列表中。③其实只要掌握到了练级的方法，要达成神界的要求并不困难，当你准备传送某位同伴去神界前，将其编入队伍，然后在饰品中装备上“青灰色の首饰り”（装备两个无叠加效果），这样每次升级就能额外获得100点的CP，通常来说，只要将角色练到15级左右，获得的CP就足以将“人物性格”中的所有数值加到MAX，最后再利用富裕SP增加一些神界特别要求的能力（最好也都加到MAX）就能满足传送的要求，从而获得高评价。另外关于贪污宝箱的问题，其实只要你在每章送上对应要求的勇者，几乎全贪污都是没有问题的，不过真正比较实用的还是在通过第四章“暗黑塔ゼルヴァ”迷宫后，可以从供品中获得“苏生秘法书”，利用在“レザ－ド·ヴァレスの塔”获得的“配列变换の宝珠”变换两次可得到“上级配列变换の宝珠”，绝对是游戏中变废为宝的超重要道具。④在标题画面依次输入L1、R2、L2、R1、→、←、L3、R3即可选用所有角色；而要让所有关卡出现，则在选择任务的画面，依次输入L1、R1、L2、R2、→、○、L3、R3。⑤先将前田庆次的无双模式通关一次，然后选择“难”难度以上的“长谷堂之战”，在此关杀够1000人就会出现运输部队，如此便可入手他的LV4武器了。

章节	神界要求
1	勇者适性值40
2	勇者适性值50 战士／Tactics／Leadership／Identify
3	勇者适性值65 弓兵／Find／Trap／Survival
4	勇者适性值80 擅长交涉／Trick／DemonInt／Hear Noise
5	勇者适性值90 敏捷／擅长游泳／March、Attack Pow、ResistDamage、Defend
6	勇者适性值100 勇敢／魔法师／MonsterInt／Hit

廣告已屏蔽

697354

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

最近关于主机破解方面的新消息不多。不过我们也欣喜地看到关于X360三红以及PS3镜光头的负面消息也越来越少，我们只祈求这类硬件问题再也别出现，不然玩游戏也太累了。年底了，各大商场都在搞促销活动，买200送200的疯狂场面屡见不鲜。而对于国内游戏市场而言，个别主机的价格不降反升，因为从12月开始正是国内游戏市场销售的旺季。

破解直击 HACKER INSIDE

文 raeca

SONY正式发布PSP 3.73系统

在11月29日，SONY官方发布了PSP的最新版本系统3.73的升级安装包，这次的升级主要是提高了UMD光驱的稳定性，以及部分游戏在Loading画面假死的问题。同时还针对PLAYSTATION Network进行了优化。

然而，著名PSP Hacker Dark_AleX却表示，3.73系统与3.72系统并没有实质上的区别，除了内核模块的版本标记与lflash_fatfmt文件中20个字节的变化，其他部分与3.72系统毫无区别。

市场风向标

目前国内最热门的主机依旧是PSP－2000，无论何时，在电玩店内总是能看见正在挑选PSP的玩家。轻巧时尚的外观，出众的性能，PSP绝对是一台值得拥有的主机。与上个月相比，PSP-2000的供货情况稍有好转，因此尽管购买人数激增，也没有造成主机价格的上涨，依旧保持在1430这个价位上。而PSP必备周边——记忆棒，目前已有真正的组装8GB版本上市，速度大致为读取7MB/s，写入3MB/s，与4GB的红黑色记忆棒相当，而价格在550元左右。除此以外，高仿PSP-2000线控也已大量流入市场，价格在70元左右，如果无法接受原装线控耳机高昂价格的玩家不妨可以考虑购买，也许音质不是那么出众，但至少能为玩家带来不少方便。



▲8GB组棒为黑色外壳。

尽管NDSL在国内的市场占有量并不理想，但在日本以及欧美却红的发紫，因此也造成了国内NDSL的价格小幅上扬，目前平均报价为1100元左右。而大陆行货iDSL的价格则有所下调，目前的价格也在1100元上下，与水货相比，同样的价格却能买到更加放心的品质与可靠的官方质保服务，何乐而不为呢？在国外NDSL热销的同时，烧录卡也同样供不应求，这使得国内的R4烧录卡再度出现"R4荒"现象，许多电玩店都把价格上调到了220元左右，于11月相比，价格上浮高达12.5%。

而其他烧录卡厂商也正抓住这一机会，纷纷改进原有产品或是推出新品来满足国内市场的需求：

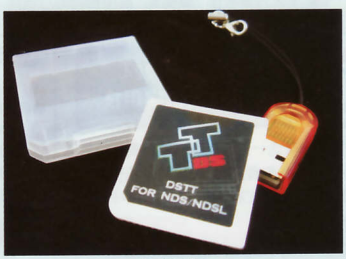
首先是Super Card小组发布了SCDS(one)烧录卡的3.0版内核，率先实现了NDS即时存档功能。

而老牌烧录卡厂商EZFLASH小组不仅发布了新版内核，一举支持了软复位及金手指等诸多功能，更是在12月中旬将推出新版贺岁套装，在保持原有价格不变的基础上，特别增加了金属伸缩触控笔、手指触控套、屏擦手绳子等实用周边，回馈广大玩家多年来的支持。

强势登场的新款烧录卡DSTT也不甘为人后，在功能的成熟的同时，价格也极其低廉，豪华版包装内附带的物品也令人眼花缭乱，不仅有GBA扩展卡以及震动卡两大功能扩展周边，还附赠了专用迷你型TF卡读卡器(支持SDHC标准)以及DSLite专用的伸缩充电USB线，甚至附带了主机贴纸这样特别的小礼物，可谓物有所值。目前单独包装的价格是178元，豪华版的价格是238元。



▲马力欧限定版铂金色iDSL。



▲DSTT烧录卡。

与上期相比，PS3在保持热销的同时，价格却有小幅回落，40GB版本黑色版本的PS3价格目前的价格为2800元。而白色版本则因奇货可居，比起黑色版本要高出约100左右。目前PS3周边方面最为热门的周边当属DUALSHOCK3无线震动手柄，目前黑色版本的价格为480元，而白色版本的则要520元。而先前的普通六轴无线手柄却大幅贬值，只要280元左右就能买到。**【另外要提醒各位，并不存在"有线"的PS3震动手柄，市场上不少不良商家将组装PS2手柄重新包装后冒充PS3有线震动手柄进行出售。】**

由于PS3目前并没有被真正破解，对于PS3玩家来说，正版游戏在购机时也是必不可少的，热门游戏《使命召唤4 现代战争》550元左右、《WE2008》520元、《真·三国无双5》440元，基本上都是购机时必选其一的热门游戏。

而Wii方面由于新版直读D2CKEY的价格大幅下调，使得改机成本下降了不少，目前新版Wii改好直读的价格约在2200元左右，较此前约有150元的降幅。而近期最受关注的Wii游戏莫过于同捆新周边Wii平衡板的《Wii Fit》，在上市之初一度被炒至1400元的惊天高价，不过这个价格在一周内便回落至900元以下。尽管如此，与8800日元(折合人民币570元)的原价相比，仍存在有不少的降价空间。而X360与PS2并没有出现太大的波动，价格分别为2850元与1180元。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机(20GB、65nm、HDMI、带2张正版)	2900元	2850元	2850元
原装手柄(无线)	320元	330元	320元
原装手柄(有线)	280元	270元	260元
原装VGA线	280元	250元	250元
火牛(直插电源)	120元	110元	110元
手柄充电套装	160元	140元	120元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机(40GB)	2900元	3100元	2800元
原装六轴手柄	260元	290元	280元
原装DS3震动手柄	510元	520元	500元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	350元	320元	330元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1130元	1120元	1120元
NDSL主机	1120元	1130元	1100元
R4	220元	220元	210元
DSTT(标准版)	178元	178元	178元
DSTT(豪华版)	238元	238元	238元
DS FRIE CARD/N-CARD(16Gb)	220元	210元	210元
EZ FLASH 5	180元	180元	175元
金士顿 1GB TF卡(行货)	110元	105元	105元
金士顿 2GB TF卡(行货)	185元	185元	185元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改)	2200元	2200元	2150元
双节棍(左+右)	380元	420元	400元
Wiifit(同捆Wii平衡板)	900元	910元	880元
高仿色差线	50元	40元	40元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机(已改)	1180元	1180元	1160元
原装手柄	120元	110元	110元
高仿手柄	40元	45元	30元
8M原装记忆卡(含限定版)	110元	120元	110元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-2000主机	1430元	1430元	1420元
PSP-2000原装线控耳机	280元	290元	280元
PSP-2000高仿色差线	60元	60元	55元
4GB高速组棒(Sandisk蓝棒)	240元	250元	240元
8GB高速组棒(Sony黑棒)	560元	580元	550元
全新试玩引导盘	90元	90元	90元

市场报价信息更新截至2007年12月7日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

烧录卡内核更新及PSP系统更新下载地址：http://raeca.wiioh.com

本栏目内容仅供参考及研究使用。

真 天下无双

第1话

《无双》专页再开！

不知有多少读者还记得当年那个名叫《一骑当千》的栏目，这次的《真·天下无双》其实性质与《一骑当千》一样，也是"《无双》系列"的专门页。在这里会与大家探讨有关这个系列的各种话题，也欢迎大家多来做客。这次的第一话，就先来一个系列大揭底！

"《无双》系列"人口普查

"《无双》系列"究竟有多少款作品？这个问题即便是全系列都有接触的我也没办法立刻回答上来。正统作品只有5款，这个是大家都知道的了，不过如果算上家用机上的全部分支，那就远远不止这个数量了，现在就让我们以时间为序，看看这个系列究竟有多少款作品吧！

游戏名	机种	发售年/月/日	销量
三国无双	PS	97/02/28	104623
真·三国无双	PS2	00/08/03	330772
真·三国无双 2	PS2	01/09/20	1042819
真·三国无双 2 猛将传	PS2	02/08/29	727488
真·三国无双 2	Xbox	02/09/26	14215
真·三国无双 3	PS2	03/02/27	1197349
真·三国无双 3	Xbox	03/09/04	7673
真·三国无双 3 猛将传	PS2	03/09/25	531303
战国无双	PS2	04/02/11	1024253
真·三国无双 3 帝国	PS2	04/03/18	316763
战国无双 猛将传	PS2	04/09/16	375694
战国无双	Xbox	04/07/29	不明
真·三国无双	PSP	04/12/16	267512
真·三国无双 4	PS2	05/02/24	893022
真·三国无双 ADVANCE	GBA	05/03/24	42291
真·三国无双 4	Xbox	05/08/25	不明
真·三国无双 4 猛将传	PS2	05/09/15	337619

游戏名	机种	发售年/月/日	销量
激·战国无双	PSP	05/12/08	22817
真·三国无双 4 Special	X360	05/12/22	不明
战国无双 2	PS2	06/02/24	543132
雀·三国无双	PS2	06/03/23	5716
真·三国无双 2nd Evolution	PSP	06/03/23	25960
真·三国无双 4 帝国	PS2	06/03/23	102551
战国无双 2	X360	06/08/17	不明
雀·三国无双	NDS	06/09/28	不明
雀·三国无双	PSP	06/09/28	不明
战国无双 2 帝国	PS2	06/11/16	147105
高达无双	PS3	07/03/01	–
无双大蛇	PS2	07/03/21	–
真·三国无双DS 斗士之战	NDS	07/04/05	–
战国无双 2 猛将传	PS2	07/08/23	–
无双大蛇	X360	07/09/13	–
真·三国无双 5	PS3	07/11/11	–
真·三国无双 5	X360	07/11/11	–

OK，总共是34款作品！需要说明的是，以上收录的都是日版资料，因此有两款游戏未收录，它们分别是X360版的《战国无双2 帝国》和《高达无双》，这两款游戏发售了美版和欧版，但日版还没卖。加上的话就正好是36款作品。

以上表中，销量仅统计至2006年底，目前部分作品的销量已有明显变更，如《激·战国无双》目前已卖过10万套，《真·三国无双 2nd Evolution》销量已超过5万套。资料不明的多半是因为销量过低而无法统计。

在今年发售的游戏中，目前《无双大蛇》PS2版目前已超过60万套，是今年上半年日本卖得最好的PS2游戏。《高达无双》的PS3版接近30万套，而《真·三国无双5》两个平台上加起来约35万套，和《真·三国无双》的销量比较接近，难道这是一个轮回的开始？

《真·三国无双5》进行时

成就

X360版的全成就列表终于公布了！概括地说，本作的成就拿法为：全角色通关、全战功目标达成、全角色练至50级、在修罗难度下打过全部关卡（包括同一关卡的不同势力）。老实说，最后两个成就实在有点过分，大家看情况决定自己是否要拿吧！

马匹

目前已经有玩友证实，PS3版的马匹的确是与开机时间有关。只要在同样的时间进入游戏，再以同样人物及其装备打同样的关卡，完成战功和取得武器数量也一样的话，打出来的马也是一样。运用这个原理，如果能找到一个打出森神马的时间点，任何人都可以拿到。老实说，在得知这一消息后，很多玩家的第一反应不是跃跃欲试，而是兴味索然。我个人也觉得还是像过去那样以特定方法打出来会好一些。

至于X360版，目前的实验表明时间法对X360是没有用的。

BUG

目前已发现的本作的BUG相当多。比较著名的有以下几个。欢迎各位把自己打出来的BUG报告给我们。

高跳：貂蝉的空中△会往上窜高一段，利用这个设定可以跳到一些高的地方。

登天：有玩家发现，在黄巾之乱中的陆逊可以通过爬梯子爬到空中，并且可以一直往上爬，理论上可以达到月球（笑）。但具体不明。

神速：在马上发动神速可以冲到平时上不去的高台，但不是每次都能成功。

死机：在特定关用特定组合双打就会死机。目前已发现的有：汉中攻防战（孙尚香＋小乔，或貂蝉＋小乔）、五丈原之战（孙尚香＋小乔）。看来罪魁祸首就是小乔，来人，把小乔拖出去斩了！



无双绘卷



《真·三国无双5》的原画不再是诹访原宽幸一人，不过我们依然怀念他。这期先为大家献上一张由他绘制的孙坚孙权父子图。今后每期都会为大家公开一张以前未公开过的诹访原宽幸原画，敬请期待！



生化研究所

各位研究员，从今天起，我们的研究所正式成立了。在这里，我们将为大家带来有关《生化危机》最新研究成果，各种面向系列爱好者的问题解答以及相关知识介绍也会陆续同大家见面。我们的口号是：所有的《生化》爱好者集结在这里！

Email:Game3@ucg.com.cn

系列化的暴君



众所周知，"暴君"这一超级生化武器在"《生化危机》系列"中有着十分重要的作用。作为贯穿整个安布雷拉篇的强力反派角色，暴君给无数玩家留下了难以抹去的恐怖记忆。顽强的生命力、恐怖的杀伤力以及较高的运动能力使得暴君自始至终保持着BOSS的地位。可以说，暴君是玩家脑海中永远无法抹去的一团噩梦。


■历史上的伊万四世



在《生化历代记》中，暴君的出镜次数更是达到了史无前例的超高频率。除了重现早期作品中的那几只暴君之外，代号"伊万"和"塔洛斯"的两只超级暴君更是将安布雷拉对生化武器的诠释推向了顶点。

暴君"伊万"（Ivan），在上期杂志中，由于制作攻略的时间限制，我们仅仅以"巨人"代称。其实，它是货真价实的改良型暴君。"伊万"这个名字也是十分有来头的。公元1533～1584年间执掌俄国政权的沙皇名为伊万四世，伊万四世生性残忍，他3岁继位，17岁正式加冕称帝，他是一个同时拥有智慧和喜好滥施暴力的君王。伊万四世在位期间，俄罗斯的疆域得到了空前的扩大，他的强硬手腕和对人民实施的恐怖统治令远在西欧的贵族称其为恐怖大帝。在游戏中，身着白衣的暴君伊万，拥有极端恐怖的攻击力，即便是威斯克这样的实力派人物，也无法抵挡伊万的正面攻击。

T-A.L.O.S.即"塔洛斯"是安布雷拉终焉篇的最终BOSS，也是目前已知由安布雷拉制造的最强生化武器。在游戏中，他为吉尔和克里斯带来了不小的麻烦。除了拥有传统生化武器的各种近距离直接攻击外，塔洛斯还可以运用安装在右臂的反坦克导弹对我们的战士进行十分密集的远程火力打击。不仅如此，厚重的装甲令这个最终形态的暴君拥有极为顽强的生命力。在古希腊神话中，塔洛斯是由火神赫菲斯托斯所铸造的青铜巨人，他刀枪不入，仅有一根血管从颈部通向脚部，这也是他惟一的弱点。


■古希腊神话中的青铜巨人塔洛斯

被遗忘的BIOHAZARD事件

《生化历代记》对系列剧情断层的补完让我们得以将安布雷拉由盛转衰全过程有了一个最全面、最系统的了解，许许多多的谜题和疑问伴随着玩家在游戏中的深入而得到一一解答。不过，就在很多人认为整个安布雷拉篇已经被全盘托出的时候，我们恰恰遗漏了其中一个曾经引起过广泛注意的历史片段，这就是紧随《生化危机3》之后推出的《生化危机 枪之危机》。

对于许多从《生化危机 逃出生天》以及《生化危机4》开始接触这个系列游戏的新生代玩家来说，这款故事内容衔接自《生化危机2》之后的续作几乎不会留下什么记忆。相比当年大红大紫的系列前两部作品以及加入了特殊回避动作和分支系统的三代来说，这款《枪之危机》的总体素质实在是达不到人们预想的高水准。故事讲述的是受到老朋友里昂委托的私家侦探雅克·汤姆逊前去调查一件有关安布雷拉的特殊事件。在欧洲的某个小岛上因于安布雷拉的阴谋而爆发了大规模的T病毒泄漏事故，大量无辜平民遭到感染成为了游走街头的丧尸。而作为故事主人公的雅克也在调查事件的过程中因直升机坠毁而导致了暂时性的失意，一连串的阴谋在等待着雅克去揭开。

作为系列作品中首次采用的第一人称视点射击游戏系统，本作并没有为玩家带来太多的新意。为了强调与前几部作品的连贯性，这款游戏中大量采用了系列前作中的各种经典怪物造型。猎杀者、舔食者、暴君等生化武器纷纷亮相。这中做法导致的直接后果就是令游戏的新鲜感大打折扣。不仅如此，在当时最为普及的PS主机上，这款游戏的画面素质也是相当的差，以至于许多人因为游戏画面过差导致头晕目眩，无法将游戏进行下去。也许这也是本作被很多人遗忘的重要原因之一。

其实，虽然这款游戏的推出没能获得成功，但它毕竟为今后的系列同类续作奠定了基础。当我们端坐在电视屏幕前挥动着双节棍手柄尽情享受《生化历代记》的时候，我们应当认识到，如果没有这款曾经昙花一现且备受指责的游戏作为铺垫，就不会有今天《生化历代记》的成功。在上一期的特稿《庇护罪恶的雨伞 充满血腥的安布雷拉公司断代史》中，我们并没有将《枪之危机》故事情节的部分罗列在文中的年代表上，这完全是因为本作对整个系列游戏世界观的影响并不是很大，更何况身为主人公的雅克·汤姆逊在随后的系列作品中再也没能出现，这也从一个侧面反映出，卡普空对本作的素质十分不满，为了让这个"《生化》系列"中的败笔尽量被人们淡忘，所幸连故事中出现的人物也彻底封杀，不再启用。



游戏立方 热门游戏专页

感谢热心读者炎之心为本栏目提供的相关资料

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品位热门流行

游戏狂潮的余热还没有褪去，游戏玩家依然遭受着大量游戏的猛烈轰炸，只不过，每个人都被“炸”得舒舒服服。本来嘛，连续数月甚至数年期盼的游戏终于发售了，自然要痛痛快快地享受一番啦。当然，多如雪片的游戏势必会令一些人感到不知从何玩起。那么好，现在就请大家来看看小编们在近期都在玩些什么吧。《使命召唤4》不用多说，编辑部的几位铁杆“车枪球”派不仅将网战的级别升至最高的55级，而且已经有人开始“转生”了。从本期开始，栏目中将开辟这个游戏的专区，实时向大家汇报编辑的战场心得。此外，晴天同学带来了他的《最终幻想战略版A2》系列研究第一弹，《铁拳》达人胜负师的铁拳通信也重新开张。大量游戏心得就在本期栏目中，千万不要错过！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

质量效应 穿梭在银河间的精彩冒险！

原名	Mass Effect		
机种	X360	类型	动作角色扮演

《质量效应》以它出色的剧情，成功的人物刻画而颇受好评。虽然在有些方面做得仍有不足，但是它的确在动作角色扮演类游戏的道路上留下了深深的足迹。这次它的战斗系统采用了类似《战争机器》的方式，让紧张感非常出色。另外，能够自由的在银河系中穿梭也是一大亮点，探索那些未经开发的星球，寻找远古遗迹或者新的物种也非常有趣！

翔仔

银河漫游

这次游戏中对银河的探索做的还是相当出色的，各个星系都有它自己的特点，有已经被高度开发的都市型星球，也有一片蛮荒的未开垦行星。在银河中航行的时候多注意注意每个星系的“空白区域”，也就是没有行星的地方，也许会发现漂流在宇宙中的MSV（宇宙载人飞船）哦。这些细节可千万不要放过，很多任务就是要寻找这些MSV才能够完成的。



另外，在空降到某些星球上之后会有突发事件发生，甚至会在无意中落入敌人的埋伏圈，想一想都会觉得很刺激，要如何杀出重围，还要看玩家们有多少斤两啦。话说银河可是个充满黄金也是个暗流涌动的神秘领域，先提高自己的等级，得到足够强大的武器后再去一点点探究吧。

磨刀不误砍柴工

既然是类似主视角射击的战斗，自然各种枪械的使用需要玩家熟练掌握。游戏中将武器分为手枪，突击步枪，狙击步枪，霰弹枪。每一种枪械都可通过安装插件进行强化，最多可以安装三个插件。当枪械只有一个插件槽时，只能安装一个机械插件（如稳定性、散热性等这类插件）；两个插槽则可以安装一个机械插件和一个弹药插件（如穿甲弹、燃烧弹等类似插件）；三个插槽便可安装两个机械插件及一个弹药插件。而判断枪械先进性可以简单地通过枪械名称后的罗马数字的大小来进行判断。





合理搭配各种插件会在游戏中有非常大的帮助，举一个简单的例子：给较高等级的狙击枪（三格插件槽）装备加强散热，加强射击效果和高爆弹，在很多战斗中只要找到一个合理的隐蔽位置，几乎可以拒敌千里，就连个头巨大的重装型Geth或者强悍的Krogan雇佣兵都可以一枪击倒。另外，弹药方面需要多注意一下，因为游戏中敌人种类比较多，所以最好使用不同的弹药攻击。游戏中会出现对生物用弹药、对机械用弹药、破甲弹、燃烧弹等，把这些弹药合理搭配给搭配的武器将会在战斗中尝到很大的甜头哦！

责任之铃4 《使命召唤4 现代战争》专区

使命召唤4 现代战争

原名	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE		
机种	X360/PS3	类型	主视角射击

作为年度最佳游戏评选的热门之一，《使命召唤4 现代战争》的热潮是不可能就这么冷去的。目前PS3和X360上共有130万玩家天天在线厮杀，作为此类游戏爱好者的你怎能袖手旁观？为此纱迦借来半页空间搞专区，与万千读者共同分享游戏心得和乐趣。至于这个专区的名字为何叫“责任之铃”，请大家仔细阅读游戏的英文原名……

关于网战系统的补充



《使命召唤4 现代战争》（以下简称《COD4》）的网战有着异常丰富的升级要素。玩家在游戏中通过战斗可以赢得XP，也就是游戏的经验值。XP累积到一定程度即可升级。升级会追加新的武器装备，令战斗更加轻松自如。

除了战斗之外，游戏还准备了大量挑战。如果完成这些挑战，同样可以获得XP，而且数量相当可观。比如前三类枪只要杀满150人，均可获得1000点XP。不过这些挑战同样需要达到一定的等级后才会出现。

为了刺激玩家网上对战，最近Activision会举办一些活动。12月7日，PS3版玩家便享受了双倍XP的待遇，当天网战也创下了记录。官方的活动会在进入网络模式时画面左下方的留言板上提示，大家每天上线时别忘了看看。

PS3版 VS. X360版

如果你想立刻加入《COD4》的网战大军，那么你面临的问题就是选择PS3版还是X360版。单从游戏内容来说，两者并无任何区别。国外有媒体认为PS3版的画面要好一些，但在无顶级显示设备的凡夫俗子肉眼中，是不会看出有什么不同的。网络方面，目前X360上有80多万玩家在Xbox LIVE上奋战，而PS3版仅有30多万玩家。不过由于我们只需要找到5个对手就能开战，所以80多万和30多万倒也没太大区别。当然从搜寻对局的速度来说，X360版无疑是要占上风的。网络服务方面，X360收费，而PS3不收费。当然X360收费并不是针对这一个游戏收费，玩家交费成为金会员后还有很多好处，不能因为X360网战收费就将其一棍子打死。



转生

《COD4》的等级上限是55级，达到55级后可以拿到一把黄金沙漠之鹰，但不能再升级了。把55级的经验槽蓄满后，如果选择PRESTIGE MODE，即可进行转生。转生之后等级会变为1级，同时不保留任何东西，和重新开始游戏没有区别。转生的惟一好处就是表示等级的徽章会变成特殊标记，不断转生的话还能不断拿到新的特殊标记。

当然，在你转生之后，各项技术统计依然是保留的。重新白手起家倒也不失乐趣。



PS3版小BUG

如果你购买的是PS3香港行货版游戏，那么你有可能遇到这个BUG——在网战中保存过的键位设定以及每种武器组合的名字，在重新开始网战时会不翼而飞。尽管这个BUG不会有什么恶劣影响，但毕竟会让人不爽。

出现这个BUG的原因是因为把这些设定上传到服务器需要时间，如果玩家立刻退出游戏的话就会造成设定来不及上传的情况，这样重新开始网战时自然下不到上次游戏的设定。解决的方法也很简单：退出网战时在有FIND GAME等选项的画面中多停留一段时间（15秒左右）就行了。

铁拳通信 第十一回

在中断了几期之后，“铁拳通信”又回来了！当然，铁拳通信本就是不定期连载，有好内容才上，所以各路“铁拳众”如果发现什么与《铁拳》相关的有意思的内容，也可提供给我，可用tt@ucg.com.cn与我联系。话说，《铁拳6》的街机已经正式稼动，而香港的一些街机厅里已经出现了新框体的身影。不过这次我们先不谈《铁拳6》的系统啊技巧啊什么的，先回答几条问题。以下9个问题是由NBGI统计的《铁拳》玩家提问最多的问题，看看官方的回答，不知对各位会不会有所帮助。



铁拳 官方问答 OFFICIAL Q&A

Q1 《铁拳》中不能做什么样的动作？

A1 排在第1位的是招式空发，招式空发后所产生破绽往往比较大，一定要注意招式判定与双方角色的距离关系。排在第2位的是跳起出右拳，这一动作威力小、破绽大，因为往往与误操作有关，所以要注意出招时的准确输入。排在第3位的是前转起身（倒地状态中方向推前），因为前转过程中属于无防备的空中状态，有遭受对手连续技打击的危险。（针对段位：初段～）

Q2 浮空技应该在什么样的时机下使用？

A2 大致分为三种。①与下段攻击混合使用。也就是格斗游戏中常说的“二择”，让对方为防备下段攻击而蹲下，这样就会被中段浮空技命中。②用横移动回避对手攻击或是在对手招式空发后。横移动可回避对手一部分的招式，而积极移动令对手目测失误都可造成对手招式空发，此时就不要错过使用浮空技的机会。③防住破绽大的下段攻击后。防御后成功后马上用站立途中型的浮空技反击。（针对段位：初段～）

Q3 什么是特殊中段攻击？

A3 即站立与蹲下状态时都能够防御的攻击。比如一般角色的蹲下状态出左拳或蹲下状态出右拳都属于特殊中段，特殊中段的另一个特征是可以被下段裁化解。还有在《铁拳6》中，背对对手蹲下出拳由下段变为了特殊中段。（针对段位：初段～）

Q4 横转的使用价值如何？

A4 极具使用的价值！倒地后每次受身其实都有被受身取或在受身结束间隙被对手狙击的可能。此时可以在倒地后横转一下，改变节奏，以达到减少伤害、安全起身的目的。注意横转后推向下方向可维持倒地状态。（针对段位：四段～）

Q5 什么是“确定反击”？

A5 对手在防御硬直时我方使用小于防御硬直差的招式进行可确定命中的反击被称为“确定反击”。防御成功后我方有利时间较多时，就有确定反击的可能，但同时也要考虑到距离因素。一般防住浮空技、下段技后都是使用确定反击的好时机。（针对段位：四段～）

Q6 疾退中可以进行防御吗？

A6 本来是不能防御的，但只要注意操作上的要领，也可以实现疾退后立即防御。虽然疾退可以拉开双方距离，但疾退的速度和距离小于对手出招的判定时，那么疾退后依然会受创。要注意的是，输入两次后方向第二个后方向如果一直拉住，并不会做出防御动作，因此，正确的方法是第二个后方向输入之后立即松开摇杆让方向居中，这样就能依靠自动防御系统防住上中段攻击，快速输入后斜下可防御下段攻击。（针对段位：初段～铁拳王）





Q7 如何应对防御不能技？

A7 对战中如果对手突然使用豪快的防御不能技，此时千万不张慌张，行动一犹豫很可能遭到重创。有经验的玩家会在防御不能技判定出现前将招式截断，相对安全的方法是看到防御不能技准备动作就立即使用横移动，在避开后再以浮空技打击对手。一部分有上中段返技的角色也可在来不及横移动的情况下使用返技应对，但对时机要求比较高。（针对段位：四段～）

Q8 对手使用扑倒技应该如何应对？

A8 在扑倒前的瞬间按右拳可以将对手推开，而在扑倒的一刹那双拳同按，还可以反过来将对手压在身下。因为将对手推开的指令也可以用双拳同按来替代，所以在被对手扑倒前双拳连打，可以有一次推开和一次反压的机会，眼明手快的话，被对手扑倒的几率会大大下降。如果遇到扑倒后有腕拉十字固的角色，可在被扑倒时先按双拳再连按右拳，以防止对手立即使用这一关节技。（针对段位：四段～）

Q9 从蹲下状态到使用站立途中攻击需要多少时间？

A9 答案是0.09秒。在《铁拳》中，从基本的站立状态输入方向下到蹲下状态需耗时0.09秒，从蹲下到站立也是如此，蹲与站之间精准快速的转换无论对于进攻、防守还是连续技的成功率都会有不小的帮助。0.09秒的时间很难用语言来形容，所以需要在实际操作中让自身慢慢感受，从而一步步达到十分接近于0.09秒的最佳操作状态。（针对段位：四段～）

勇者别嚣张 让勇者们的在我的脚下颤抖吧！

原名	勇者のくせになまいきだ		
机种	PSP	类型	策略

手持利剑的勇者历经重重磨难，最后打败魔王迎得美人归的故事千百年来被人们所崇仰，但是有没有人想过魔王的处境？千百年来不停的受到勇者们的骚扰，吃不香睡不好，一不小心还会被抓住绑起来示众，这种心情谁能够体会？如今，深藏在暗处的魔王终于有了平反的机会！这款PSP原创游戏将让你以魔王的身分来对抗勇者，把那些企图绑架自己的家伙全都埋葬在地下吧！



阳光成员 R



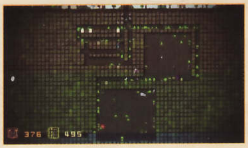
Part 1 神奇的食物链

游戏里有养分和魔分两种不同的营养存在于土壤中，这两种截然不同的营养造就了游戏中的两条食物链。一条是以养分演变的物理攻击系怪物，另一条则是以魔分演变的法术攻击系怪物。当土壤里存在养分或魔分时，就可以从土壤中凿出对应的低级怪物，也就是生产者。它们的各项能力非常低，他们的存在主要是起到一个搬运的作用，他们会把与自身相对应的养分从一块土壤搬运到另一块土壤上，这样就能在其中的某一块土壤上大量堆积养分，从而使土壤得到进化，演变出高级怪物。不过需要注意的是，这些生产者搬运的方式是：吸收→释放→吸收→释放，这样一直循环下去，并不是有目的性的吸收低养分的土壤，释放到高养分的土壤。所以有时候为了保障土壤的养分堆积不得不手动毁掉一些乱动的生产者。

每个怪物都有HP，而且随时都在减少。只有当吸收了土壤中的养分或者吞食生产者之后才会恢复HP。怪物的死亡会给周围的土壤提供相应的养分，所以当周围的土壤没养分的时候可以手动戳死邻近这些土壤的怪物来获取养分。处于底层的怪物，就是那些生产者就相当于植物，它们可以自我繁殖，就算繁殖不成功，它们死亡之后也可以从周围的土壤里凿出新的生产者出来，处于中层的怪物靠吃这些底层的生产者为生，进食到一定程度后会进化甚至产子。而处于高层的怪物则是靠进食中层怪物为生，产卵。它们的关系就像一个金字塔，所以它们的数量也应该像金字塔一样由多到少。处与食物链顶端的怪物需要从魔法阵里挖出，当土壤养分为最高时，在这块土壤周围挖出3×3的空地，然后再凿击这个土壤就可以形成魔法阵，凿击魔法阵就可以释放出这个怪物了。魔分形成的龙不进食，但是它的火焰攻击是横向直线长距离攻击，敌我不分。

Part 2 勇者讨伐手册

如何才能成为一个好的魔王，那就是要善于制造陷阱和岔路。勇者寻找魔王的路径是往怪多的地方走，而且基本是见岔路就进，利用这个原理我们可以挖出很多岔路来拖延勇者的时间，从而制造出更多的强力魔兽。而当勇者抓到魔王后，就会从最近的路线脱出，所以有必要在勇者返回的路线中圈养强力魔兽，一旦魔王遇难，就把这些怪物放出来堵截勇者。游戏里还可以挖出宝箱，玩家可以自己把宝箱挖开，宝箱里会出现一个骷髅战士助阵，不过建议还是让勇者们自己来打开宝箱，宝箱有可能使人害怕，互相残杀，或者是恢复HP，总的来说比一个骷髅战士有用多了。还有就是在路上多造魔法阵，从魔法阵里凿出的怪物可以有效的拖延勇者脱出的时间。





荣誉勋章 英雄2 想获得荣誉勋章吗？快使用双节棍！

《荣誉勋章》与《使命召唤》曾经并称欧美主视角射击游戏的王者，然而时过境迁，如今的《使命召唤》已经凭借令所有人叹服的超高综合素质远远将昔日的竞争对手——《荣誉勋章》甩在了身后。就在《使命召唤4 现代战争》正处于大红大紫的时候，几乎于同时期发售的《荣誉勋章 英雄2》却被冷落在了一旁。不过，这并不意味着这款一贯坚持二战老兵风格的写实游戏就此风光不再，在它的身上，我们还是能够看到很多闪光点的，如果你现在还对它的品质抱有什么疑问的话，就赶快拿起双节棍手柄，随我一同踏上这条被重复再现多次的反法西斯之路吧。



原名	MEDAL OF HONOR HEROES 2		
机种	Wii/PSP	类型	主视角射击

CHECK 1 两种游戏方式，在自由与畅快间作出选择

自从Wii ZAPPER问世以来，专门针对这款周边而制作的游戏就一直在不断出现，这一次，EA似乎也看上了这款造型奇特的枪形控制器。在Wii版的《荣誉勋章 英雄2》中，就有这样一种专门针对Wii ZAPPER而设计的轨道射击游戏模式。在这个模式中，游戏不再是传统的样式，玩家无法自由控制角色移动，取而代之的是固定路线的单纯射击方式。虽然这种游戏方式让系列的老玩家实在提不起兴趣，不过，这种游戏模式倒是十分适合ZAPPER，仅靠几个按键就可以将游戏玩转，图的就是一个爽快！只是，这种游戏模式是机能相对强大的Wii所独有的。

当然，传统的主视角射击模式还是会被完整保留下来的。只不过，原本被两手握持的手柄被分成了两个部分，玩家需要操纵双节棍控制器来模拟手持汤姆逊冲锋枪的美国大兵。由于独特的体感操作方式，游戏的带入感无形中增强了许多，进而令游戏性大幅提升。说实在的，在选择传统操作模式进行游戏时，游戏的控制方式倒是与数月前的《机动战士高达 MS战线0079》有几分相似。



CHECK 2 不同版本之间的差异



其实，将一款掌机游戏同家用主机游戏进行横向比较，这实在是有失公平原则。不过，我个人认为还是有必要让广大读者了解这两个不同平台版本之间的差异。首先，本作的PSP版没有针对ZAPPER而设计的轨道模式，这一点是最为明显的。其次，由于机能的限制，PSP版的游戏画面势必会相对缩水，这本应属于意料之内的情况。不过，在实际游戏过程中，PSP版的画面表现还是比较令人满意的，在绝大多数情况下都不会出现较为明显的跳帧现象，因而游戏的连贯性得到了最基本的保证。在操作这一环节上，小巧的PSP无法容纳过多的按键，更不能像Wii的双节棍手柄那样在保证传统手柄那样足够数量的按键的同时再潜入动作感应装置，因而略微简化的操作在实际游戏中显得多少有些不便，在瞬息万变的战场上，没有什么比慌乱中按错按键更令人郁闷的了。最后需要指出的是游戏的难度设置，本作的游戏难度依然保持着系统一贯的水平，但由于机能的限制，PSP版的同屏显示敌人数量明显不如Wii版多，其直接结果就是，玩家在游戏过程中聆听着战场上连绵不绝的枪炮声，却经常处于找不到敌人的尴尬处境。



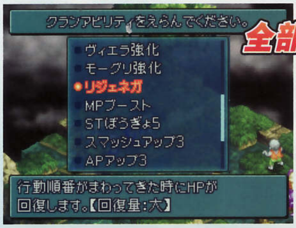
伊瓦利斯大陆战报 Vol.1

最终幻想战略版A2 封穴的魔法书

原名	ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア		
机种	NDS	类型	策略角色扮演



《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》专栏终于开张了，虽然很多玩家已经将游戏通关，或是达成了300个任务全制霸，但是作为一款颇具研究价值的作品，相信游戏中还是隐藏着很多未知的秘密没有被大家发现。今后晴天将在这里为大家公开更多的游戏技巧和任务相关情报，如果各位读者有什么好的点子，也可以踊跃来稿和大家分享，所谓"独乐乐不如众乐乐"，你说对吗？（笑）



全部落技能获得方法

"部落技能"作为支援战斗的重要手段，相信很多玩家都为获得它们费了不少的劲，以下就为大家列出所有"部落技能"最快学习方法。其中挑战名称后方的数字为对应称号的选项序号，红色表示的任务必须遵守规则才能完成。

部落技能	战斗效果	挑战资料
パワーアップ1	对敌人的伤害+5%，自己受到的伤害-5%	初期持有
パワーアップ2	对敌人的伤害+10%，自己受到的伤害-10%	技量初级3
パワーアップ3	对敌人的伤害+15%，自己受到的伤害-15%	技量初级5
パワーアップ4	对敌人的伤害+20%，自己受到的伤害-20%	技量上级3
パワーアップ5	对敌人的伤害+25%，自己受到的伤害-25%	技量上级5
かいひアップ1	攻击命中率+2%，角色的かいひ值+2	初期持有
かいひアップ2	攻击命中率+4%，角色的かいひ值+4	临应初级3
かいひアップ3	攻击命中率+6%，角色的かいひ值+6	临应初级5
かいひアップ4	攻击命中率+8%，角色的かいひ值+8	临应上级3
かいひアップ5	攻击命中率+10%，角色的かいひ值+10	临应上级5
スピートアップ1	角色的スピート值+2	初期持有
スピートアップ2	角色的スピート值+4	联系初级3
スピートアップ3	角色的スピート值+6	联系初级5
スピートアップ4	角色的スピート值+8	联系上级3
スピートアップ5	角色的スピート值+10	联系上级5
ラッキー1	会心一击几率+1%、特殊指令发动几率+2%、敌人掉落素材更好	初期持有
ラッキー2	会心一击几率+2%、特殊指令发动几率+2%、敌人掉落素材更好	交涉初级3
ラッキー3	会心一击几率+2%、特殊指令发动几率+4%、敌人掉落素材更好	交涉初级5
ラッキー4	会心一击几率+3%、特殊指令发动几率+4%、敌人掉落素材更好	交涉上级3
ラッキー5	会心一击几率+3%、特殊指令发动几率+6%、敌人掉落素材更好	交涉上级5

部落技能	战斗效果	挑战资料
いどうアップ1	移动范围+1	综合上级1
いどうアップ2	移动范围+2	综合上级5
ヒュム强化	对应种族对敌人的伤害+5%、受到的伤害-5%、攻击的命中率+2%、角色的回避值+2、会心一击的几率+1%、特殊指令发动几率+2%	综合初级1
バンガ强化		技量初级1
ン・モウ强化		交涉初级1
ヴィエラ强化		联系初级1
モーグリ强化		临应初级1
シーク强化		技量上级1
クリア强化		联系上级1
リジェネ	行动时恢复10%的HP	综合初级3
リジェネラ	行动时恢复12%的HP	综合上级2
リジェネガ	行动时恢复16%的HP	综合上级3
MPブースト	行动时MP的回复量为20	技量临应5
MPせつやく（注1）	消费的MP半减	联系技量5
なんでも无属性	使所有武器和技能的属性无效化	临应交涉5
STぼうぎょ1	毒状态无效化	技量临应1
STぼうぎょ2	毒、黑暗状态无效化	联系技量2
STぼうぎょ3	毒、黑暗、沉默状态无效化	临应交涉3
STぼうぎょ4	毒、黑暗、沉默、禁止移动、禁止攻击无效化	交涉联系4
STぼうぎょ5	除死亡宣告状态外全无效	综合上级4
ライブラ（注2）	可看到战场中的陷阱	临应上级1
スマッシュアップ1	スマッシュ槽的增加量+12	技量临应2
スマッシュアップ2	スマッシュ槽的增加量+14	技量临应3
スマッシュアップ3	スマッシュ槽的增加量+18	技量临应4
APアップ1	任务成功后获得的技能点+20	交涉联系1
APアップ2	任务成功后获得的技能点+40	交涉联系2
APアップ3	任务成功后获得的技能点+60	交涉联系3
EXPアップ1	战斗胜利后获得经验值+10%	联系技量1
EXPアップ2	战斗胜利后获得经验值+20%	联系技量3
EXPアップ3	战斗胜利后获得经验值+30%	联系技量4
ギルアップ1	任务成功后获得金钱+10%	临应交涉1
ギルアップ2	任务成功后获得金钱+20%	临应交涉2
ギルアップ3	任务成功后获得金钱+30%	临应交涉4
クランアップ1	任务成功后获得部落点数+10%	综合初级2
クランアップ2	任务成功后获得部落点数+20%	综合初级4
クランアップ3	任务成功后获得部落点数+30%	综合初级5
盗み/破坏ガード	防止敌人偷盗和破坏装备	交涉上级1
いつでもカウンター	在没有装备反击技能的情况下也能反击	交涉联系5

注1：可以和被动技能"MP半减"的效果重叠。　注2：可以通过和GBA版《最终幻想战略版A》进行联动获得。





继X360与Wii之后，最后一台次世代主机PS3终于在我们2008.1A改版之时推出了自己的专页。PS3专页力求无论你是否拥有PS3主机，都能在这两页中找到喜欢或对你有帮助的内容。本期的开张大礼就是PS3高速下载方案，由于国内网络条件的限制，恐怕有许多玩家在PSN上下载东西的速度会很慢，希望看了下面的文章后能够对你的下载速度有所帮助。

如果你对本栏目有什么建议或意见，欢迎来信指出，PS3专页只有在大家的帮助之下才能进步！

PS3高速下载方案

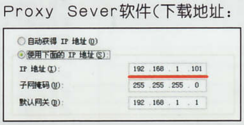
在国内，有部分玩家因为网络运营商对外带宽的限制，不断抱怨直接使用PS3下载时速度慢，那么这期就来介绍这款能为大家排忧解难的小软件——PS3 Proxy Sever。它是一款由我国PS3玩家制作的PC端PS3专用下载辅助工具，集合了下载地址侦测和文件传输这两大功能，这款软件的最大特点是可以让玩家在PC上利用各种便捷的下载软件将游戏试玩、视频等内容下载到PC硬盘后，再传输到PS3，避免了直接使用PS3进行下载时的各种限制。下面就让我们一同来使用这套简单又方便的高速下载方案。

1 准备工作

①必须具备相关的路由器配置知识，并准备一个路由器，将互联网接入路由，并分配给PC与PS3。

②为了让今后的设置方便，建议为PC端设置一个固定的IP地址，具体方法是先确认路由器的网关以及可分配的IP地址数值，然后在“本地连接”→“属性”→“Internet协议(TCP/IP)”中进行自定义修改。最后记住自己为PC端定义的IP地址。

③在PC端下载并安装PS3 Proxy Sever软件(下载地址：



http://www.cnblogs.com/Files/CF3B5/PS3_ProxyServer_Installer-ENGLISH.rar)

④确认PS3系统为最新系统版本。如果不是最新系统，必须先进行升级。

⑤在PS3端进入“设定”→“网络设定”→“互联网连接设定”(以中文系统为例)，在选择设定方式时选“自订”，接下来根据自己的实际网络连接情况进行设定。直到“Proxy服务器”设定时，选择“使用”，在地址栏中输入刚才自己为PC端定义的IP地址，端口号不变，为“8080”。其他设置均不变，保存设定后，在“测试连接”选项出现时按×键返回。

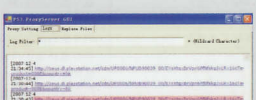
2 地址侦测

①在PC端打开PS3 Proxy Sever软件，在主界面“IP Address”栏中填入PC端的IP地址，再给“PS3 Mode”栏打“✓”，最后点“Start(启动)”按钮启动代理。此时Start按钮会自动变为“Stop(停止)”按钮，如果要停止代理，就可以点此按钮。



②点PS3 Proxy Sever软件上方的“Logs(日志)”栏，开始侦测。

③在PS3连接网络后进入“PLAYSTATION Store”，此时Logs栏中就会出现PS3的系统验证信息，不过这与我们所要的下载地址无关。接下来要进入卖场中找到需要下载的内容(付费内容必须要通过付费验证才能下载，PS3 Proxy Sever尚不包含破解功能)，点击开始下载后，Logs栏中就会侦测到该内容的下载地址。

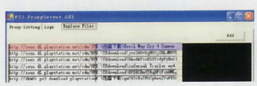


■图中红底字部分的地址就是我们所需要的下载地址。

④将侦测到的地址复制到PC端下载软件(如迅雷软件)的任务中，注意不要对原文件名进行任何改动。只要下载软件允许，可同时进行多任务下载。此时可以停止PS3端正在下载的相应内容。

3 高速传输

①下载完成后，点击PS3 Proxy Sever软件上方的“Replace Files(文件替换)”栏，再点“Add(添加)”按钮，在下方内容栏中会弹出一行分为左右两栏的空白格子，其中在左栏键入下载内容被侦测到的地址(如图中红底部分所示)，右栏可点击最右方的省略号按钮选择PC端下载到的对应文件(如图中蓝底部分所示)，这样就完成了地址替换。



②重新打开该下载完成的文件所对应的PS3端下载任务，如果以上操作正确的话，原先的下载地址被强制指向到PC本地地址中，那么你就可以看到下载进度条飞快地前进了。

视频或DEMO的下载地址，各位玩家也可以直接使用其他玩家或网友所提供的已侦测出的下载地址。至于PS3的升级固件，虽说这种方法也可以下载，但是我们还是建议各位玩家把连接PS3网络在线升级或者去PlayStation官方网站下载升级固件然后拷贝到记忆体中来升级(推荐，且下载速度较快)，这样安全系数会比较高。

特殊方法推荐：Folding@home法

也被叫作“蛋白质法”，这个方法是利用PS3系统中预留的“Folding@home”软件的漏洞进行游戏Demo的传输与安装。使用该方法前，如果已经安装了Folding@home软件的玩家必须先卸载该软件，然后侦测到所在服务器的“Folding@home”软件下载地址，方法同上，在启动Folding@home下载时在Logs栏中即可侦测到它的下载地址。以港服为例，它的下载地址为http://dhk01.ps3.download.playstation.net/download/ps3/hk/fah/fah.pkg。接下来就很轻松了，大家可以直接利用网络上其他玩家发布的游戏Demo地址信息在PC端开始下载，下载完成后，在PS3 Proxy Sever软件中将Folding@home的下载地址指向为将要传输的游戏Demo文件PC本地地址，然后打开PS3中的Folding@home下载并安装。如此一来，我们看到Folding@home安装文件大小将会改变为游戏Demo的实际大小，下载完成后游戏Demo也会自动进行安装。需要特别注意的是，本方法仅适用于游戏Demo的传输与安装，其他视频、音乐文件无法通过此方法传输。希望通过局域网共享传输视频、音乐文件的朋友可以利用Nero Media Home等媒体共享软件。



近期关注 HOTSPOT

补丁复补丁，补丁何其多

《刺客信条》补丁下载

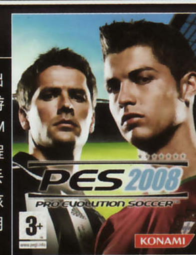
《刺客信条》上市后，相继收到了不少关于游戏各版本BUG问题的报告，其中比较严重的包括白屏死机和人物移动或战斗过程中莫名被卡等，花样繁多的BUG一度在育碧官方论坛上引发了不小的争论。育碧方面表示《刺客信条》补丁将通过PlayStation Network对外发布，届时玩家只要开启游戏就可以自动下载并安装补丁(需要连接到网络)，但根据地区不同可能发布时间会有所差异。





《PES2008》1.10补丁放出

今日广受玩家诟病的《PES2008》终于推出了第1个补丁下载，当正常启动《PES2008》游戏时，系统会自动下载并安装游戏补丁(130M左右)。安装该补丁后，将解决在线游戏过程中的拖慢以及非在线游戏状态下回放画面丢帧这两个最为严重的BUG。但根据已经下载该补丁的部分网友反应，部分在线游戏时的明显问题目前依然没有得到有效解决。



编辑视点

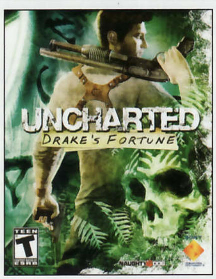
从来没有哪一时期的主机同网络连接的如此紧密，也从来没有哪一时期的主机软件在发售后存在着如此之多的问题。画面上质的飞跃是次世代最大的优势，可是问题也接踵而来，高昂的开发费用与并不熟悉的开发环境让不少厂商叫苦不迭，开发进度自然就被拖慢了不少，再迫于压力赶着上市，自然就会出现不少问题。虽然说补丁可以解决游戏中的不少问题，但是我们还是希望游戏光盘中的内容已经是完美的，谁不愿意高高兴兴地将游戏拿回家放入盘仓，结果却生了一肚子气。也许再多些时日等厂商们对次世代主机的开发环境进一步熟悉，这样的问题就会慢慢减少了吧。

本期红榜 LEADERBOARD

未知海域　德雷克的宝藏

发售日 2007年11月13日

推荐度 ★★★★★



顽皮狗就是顽皮狗，这款PS3的独占游戏果然没有让我们失望，游戏画面绝对会给你一种惊艳的感觉，强烈而浓重的绿色调画面风格仿佛将玩家拉进了热带雨林之中。游戏的光影表现也非常出众，阳光透过树叶的细密缝隙照射下来，精致的影子逼真地铺在德雷克的身上和地面的植被上，草丛在风中瑟瑟颤抖，那种强烈的动感只有实际游戏时才能感受到。游戏中人物的建模同样精致，在跑动时衣服的褶皱会随着各种动作而自然地变换，磨光的牛仔裤质感也非常好，在被瀑布冲洗之后身上的衣服也会被全部浸湿而贴在身上。

当然，我们不能仅仅根据画面来评价一款游戏。实事上《德雷克的宝藏》融合了其他各类游戏的游戏元素，并组合出了出人意料的乐趣。跳跃与解谜的部分时我们能够找到《古墓丽影》与《波斯王子》的影子，但是在本作中战斗部分占据了很大的比重。当游戏进入战斗时则有些类似于《生化危机4》，越肩视点的瞄准系统能让玩家精确的射出每一颗子弹。虽然场景中为玩家提供了大量掩体，但是我们却不能安心的躲在一个掩体后向敌人还击，因为聪明的敌人会侧方对你进行包抄，玩家需要学会合理的利用环境掩护自己。

德雷克在攀爬和跳跃时的动作很流畅，场景中的石柱等物体对攀爬的判定比较宽松，只要跳在边缘附近就能抓到，不过如果掉以轻心的话可还是会失手的。最棒的是游戏内置繁体中文语言，不过需要玩家的主机必须是港版或台版机。



就说一句：PS3上最棒的独占游戏之一，不可错过！

多罗电视台



各位观众大家好喵！我就是"人贱人爱"的井上多罗君，今后这个电视台的主持就全权由本猫负责了喵。首先带来的自然是好消息啦，喜欢本猫的各位玩家有福了，PSN日本服务器在11月30日放出了多罗的两个主题下载，就可以登录PSN免费下载了。

如龙杯面见参！



SEGA公司本日12月4日召开PS3新作《如龙 见参》的完成发表会，会上正式宣布《如龙 见参》将于2008年3月6日发售，售价为7980日元。嘿嘿，以拍摄性感写真而掳获诸多男性的垠凌(インリン)也将在游戏中登场。垠凌的任务就是在瀑布处诱惑修行者，而同时也会在游戏中以忍者、泳装等不同换装对来在瀑布中修行的各位玩家进行色诱哦。在发表会中SEGA公司还宣布，以《如龙　见参》为题材的原创杯面——炒乌冬面将于2008年2月11日上市，售价220日元。



高清地带 HD ZONE

随着《虎胆龙威4》的全线上映，布鲁斯·威利斯大叔又在国内火了一把，而港版《虎胆龙威4部曲》蓝光套装的适时上市，无疑是给影迷们的一件大礼。这次的港版包装与碟面都与美版一样，视频为AVC编码，音频带有DTS HD MASTER LOSSLESS AUDIO，普通功放都可以1.5M bps的DTS CORE来欣赏。至于画质方面各位大可放心，其中就连拍摄年代久远的第1部与第2部都修复的相当好，就连以往版本中效果不尽如人意的第3部都得到了很好的改善，画面的清晰度和锐利度相当好。音效方面的改进巨大，绝对能够震撼你的双耳。至于繁体中文字幕，还算是让人满意的，基本没有任何"港味"。本套装的售价大约在660港币左右，怎么样？出手吧！



栏目主持 纱迦

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向 为您全方位了解X360铺平畅通之路



最近一直都在玩《使命召唤4现代战争》，PS3版和X360版都在玩。越玩越觉得这个游戏的网战部分实在是做得不错，说句大逆不道的话：比《光环3》好不少！不过看看最近几周的Xbox LIVE排行榜，第一名始终是《光环3》，雷打不动。看来《光环3》在美国玩家心目中的确非同一般。引用一句ACE飞行员的话："《光环3》是文化！文化！"《星球大战》拍了三部便成了美国人的神，我觉得再这样下去估计《光环》也快被封神了。

编辑360日记

乱码、乱码！

如果你将系统语言调为繁体中文，然后上日服卖场，就能看到满屏的乱码。反之亦然。乱码问题一直是我个人对X360的一个不满点。如果光是卖场倒还好，我调整一下系统语言就OK了。但上Xbox LIVE时好友用什么系统语言却不是我能左右的，如果"语言不通"的话就又得面对一堆乱码了。记得《蓝龙》日文版刚出的时候，有一堆好友在玩"□□□□□□"这个游戏，我一看就知道是《蓝龙》(日文是ブルードラゴン)。惟独有一个好友在玩"□□□□□□□□大□XO"，我猜了半天也没猜出来是啥，最后一问才知道他在玩《机战XO》(日文是スーパーロボット大战XO)。

听说这次秋季更新之后，这一问题将得到解决。于是等到了5号我立刻接上Xbox LIVE升级，之后调成繁体中文登录日服卖场，居然真的好了。正当我高兴地浏览着许久未上的日文卖场时，却发现点击每一项观看说明的话依然有乱码。之后在Xbox LIVE找了几个好友，发现乱码问题依旧，玩《失落的奥德赛》时解开的成就同样是乱码成堆。原来微软仅仅只是部分解决了这个问题，现在只是上卖场稍微好了一点儿而已。

当然，乱码仅仅只是一个很小的问题，还不至于上升到什么批判的高度。这个问题肯定能通过升级来解决，可惜这次的秋季更新又让我失望了。不过这次总算让我看到微软已有改正这个毛病的迹象，相信下次更新应该就能搞定了。

360事件

秋季更新，开始！

望眼欲穿的X360秋季更新已于12月5日开始，只要玩家将自己的X360连入Xbox LIVE，便可自动进行更新。这次更新增加了哪些新功能呢？首先让我们来看看官方的说法：

1. 初代Xbox游戏下载
2. Xbox LIVE界面改变
3. Xbox LIVE ARCADE游戏的系列变化
4. 完善的在线聊天功能
5. 玩家个人档案扩充及共享功能
6. DivX解码相关固件支持
7. 电影及视频预览
8. 家长控制功能
9. 兼容性、稳定性等其他调整

当你进行过更新后，你就会发现这次更新的内容之大已经远远超过了之前的历代更新。除掉一些国人不关心的如家长控制之类的功能，比较重要的更新有以下三大方面。

●初代Xbox游戏下载

玩家只要支付一定的微软点数，即可把初代Xbox游戏下到硬盘里。目前有5 款游戏可供下载，分别是：《光环》、《魔牙灵》、《血色苍穹》、《神鬼寓言》、《狂热噗呦噗呦》。以后还会提供更多Xbox游戏下载。

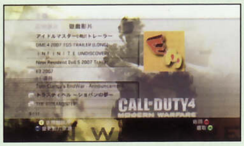
●玩家隐私权

玩家现在可以更好地保护自己的隐私权。你可以自由设定是否允许外人看到你的游戏列表、简历、座右铭等一切资料。玩家还可以看到好友的好友列表，从而结识新朋友。当然这个功能同样也是可以关闭的。

●播放视频

更新之后X360可以播放光盘及其移动储存设备上的MPEG4、WMV、AVI文件，但MKV和RM文件依然不支持。即使是播放高清影像时也不会有任何问题，非常顺畅。不过在小编们实际体验时发现问题不少，首先是不支持外挂字幕，其次是对AVI文件的编码要求较高。对于不符合要求的AVI文件不能播放。





360拍案

银会员灭绝计划

微软Xbox Live首席程序设计师Major Nelson日前在其个人博客称，Xbox LIVE会员的下载制度将进行相应调整。

Major Nelson表示，秋季升级后银会员在下载服务上将受到更多限制。今后Xbox LIVE上所有免费下载内容，在发布后的第一周内将只向金会员开放，银会员在一周过后方可开始下载这些免费内容。

按Major Nelson的说法，此举意在强化金会员的用户权益，强化金会员用户的权益，同时鼓励更多的玩家升级到金会员，享受更完整的在线娱乐体验，而并不是干扰银会员用户的娱乐体验。但是谁都看得出来微软是什么用意。一个要钱，一个不要钱，孰轻孰重已经很明显了。不过慢一点也比没有强，只是估计届时又有不少玩家老老实实交费吧。

360成就犯

对成就犯来说，本次秋季更新有个很大的进步，那就是玩过的Xbox LIVE ARCADE游戏试玩版将不会出现在玩家的游戏列表和成就列表中。如果你不是成就犯的话，估计体会不到这个改进的贴心之处。以前只要你玩过一个试玩版，你的成就列表中就会出现一个零成就的记录，对于追求成就完成率的完美型玩家来说，这简直就是自己X360游戏生涯的耻辱记录。纱迦便不幸是这样一位玩家，但试玩版又不能不玩，所以我一般都是用副账号玩试玩版，确定值得一玩之后才毅然换主账号购入游戏。经过本次秋季更新之后，就不会再有这种问题了！

当然，以前你留下的零成就记录依然没解，惟一的方法就是买游戏补完……

本期警示游戏



《最终幻想XI》

上期为大家介绍了X360上最好拿成就的游戏——《降世神通》(2分钟就能拿齐1000点成就)。果然有读者来信问X360上最不好拿成就的游戏是什么。这个问题的答案同样是惟一而且确定的，那就是《最终幻想XI》。

作为一个网络游戏，光是把一个职业练精就已经相当花时间了，但《最终幻想XI》的成就居然要求玩家把游戏的每个要素都完成，实在是变态到了极点。据日本《最终幻想XI》资深玩家分析，要想拿齐《最终幻想XI》的全成就，预计是10万小时。

10万个小时足够拿齐300万个《降世神通》的成就，总共可创造30亿点成就。30亿点成就是个怎样的概念呢？来自Xbox LIVE的数据表明，截止到2007年12月8日，目前全世界X360玩家总共只创造了77亿2145万101点成就。

Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

用前世的记忆 解开今世的枷锁



攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：主线流程约25小时，完成“工会任务”、“隐藏迷宫”以及购买多周目继承要素共需100小时以上。

或许是吸取了之前《风雨传说》的教训，作为第二款在NDS上推出的“《传说》系列”作品，本作在很多细节上都能让玩家再次找回“传说”的感觉。不仅仅是爽快的战斗，就连《世界传说 光明神话》中颇受好评的“工会系统”也在本作中登场，为追求完美的玩家提供了更多值得深入发掘的要素。

基本操作

按键	通常	战斗
十字键	人物移动	
A	对话/调查	攻击
B	取消	使用特技
X	系统菜单	战斗菜单
Y	偷袭敌人	防御
L	向左转动视角	切换操作角色
R	向右转动视角	切换攻击目标
START	无	暂停
SELECT	触发小对话	切换战斗模式

文 晴天 美编 NINA

无瑕传说	NBGI	角色扮演
NDS テイルズ オブ インセンス		日版
2007年12月6日	1～2人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

战斗解析篇

按住R键并配合十字键可以操作角色在场地中任意移动，适用于和敌人周旋或捡取敌人死亡后掉落的物品，松开R键则会和当前锁定的敌人处于同一水平线上；在非移动的情况下按R键，可以切换玩家的锁定目标。

特技

游戏中除了角色提升等级会固定学会一些特技外，在战斗中不断地使用某些特技，当熟练度累积到一定程度时也会领悟新的特技，通常来说这类技能都是之前技能的强化版，非常适合在连击时使用。

防御

作为“《传说》系列”战斗的特色，在按下Y键防御的同时，配合→键可以实现格挡前冲，←键为后跳，↓为魔法防御，并且本作中魔法防御的时间被大大延长，在后期的战斗中一定要有效利用。

连携状态

本作战斗最大的特点就是缩短了使用不同特技时的间隔时间，只要玩家组合出正确的招式组合，并且在战斗中按键迅速，那么几乎可以从头连到尾。随着连击数的上升，我方角色头像下方的“情感槽”也会不断增加，当达到极限并闪动时，同时按下L和R键可进入“连携状态”，此时玩家可以任意切换同伴发动特技，并且不会遭到敌人的反击。

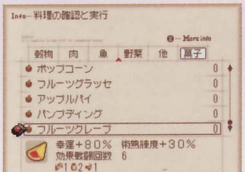
战术设定

选择系统菜单中的“作战”可进入“战术设定”界面，在战斗中非玩家操纵的角色都会按照这里的设置进行行动，行动的优先顺序从1～5依次降低。最初玩家只能配置初级的几种战术，高级战术必须使用战斗后获得的GP在工会中进行交换，建议优先选择“攻击系”中的“违う敌を狙え”来分散敌人的攻击、“他系”中捡取掉落物品以及“回复系”中的相关战术。

系统解惑篇

以下我们就针对游戏中几个比较重要的系统为大家进行讲解，其中的“战斗形态”是影响战斗胜败的关键，玩家务必尽快让所有“形态”出现并及时修炼，这样才能在后期的战斗中所向披靡。

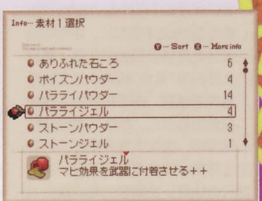
料理



开启迷宫中的宝箱或在工会中进行交换都可以得到以“レシピ”（配方书），而调合所需要的材料则直接可以在村庄的“道具店”购买。得到配方书后，需要在系统菜单的“アイテム”下使用才会增加到“料理菜单”，并且某些配方书需要在已经学会其他料理基础上才能使用。料理最大的作用就是在一定的战斗次数内，为我方全员提供各种辅助效果，并且随着同一料理使用次数的增加，使用料理时还能提高同伴的好感度。

武器锻造

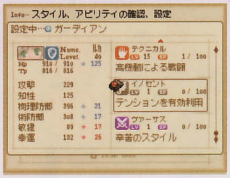
与武器店的掌柜对话选择“武器のカスタム”可以利用手中的材料为武器附加各种特性，而锻造材料最主要的来源就是探索工会迷宫，从随机出现的矿点中进行挖取。通常情况下，在锻造时加入等级在“石”以上的属性碎片可以增加武器上所附加的技能，而前两项“素材效果”则推荐使用“麻痹”或“石化”，以便在后期的战斗中快速解决敌人。



©いのまたむつみ ©2007 NBGI

战斗形态

在系统菜单中选择“スタイル”可以设定每位角色的战斗形态或装备已经学会的被动技能，不同的“スタイル”通过累计战斗后获得的SP提升等级就可以领悟对应的被动技能。每位角色最多可装备五项被动技能，除最初的两项外，剩余的三项会在玩家等级达到10、30、90时解锁。现在就让我们来看看这六种战斗形态各自的特点吧。



ウィズダム

强调魔法攻击力的形态，被动技能以减少TP消费量和快速咏唱魔法为主，其中惟一与战斗无关的“マタギの经验”可以在探索工会迷宫时增加采集物品的成功率。

ヴァーサス

本作的联机模式允许两名玩家一起组队接受并完成工会委托任务，并且只要你拥有一次联机的记录(无论最后任务是否成功)，退出联机模式并存档(不会覆盖游戏本身的内容)，然后再读取该存档去旅馆休息就会触发相应的情节获得该形态。该形态的被动技能全部以减少自己的能力为代价，从而提高战斗中获得的经验值、金钱或技能熟练度，如何取舍就要看玩家自己的选择了。

テクニカル

强调速度的形态，被动技能以辅助战斗为主，“气配消し”和“エスケープ”配合可以回避很多无谓的战斗，“マタギの嗅觉”则可以增加采集物品时的采集量。

ガーディアン

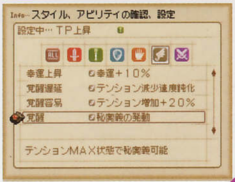
强调物理防御力的形态，被动技能以增加各种异常状态的抗性为主，“痛恨の回避”则可以在后期的BOSS战中大大增加自己的存活几率。

アドバンス

强调物理攻击力的形态，被动技能以增加物理攻击力和HP为主。“アサルト强化”和“阳动行军”适合在记录点附近快速提升等级；提高战斗中移动速度的“イダテン”再配合“会心の心得”是后期战斗中必备的组合。

イノセント

将初期4个形态中的任意3个都提升到LV15以上，前往旅馆休息就会触发获得该形态的事件，并且该形态只有不同的角色分别满足上述的条件才能修炼。将该形态练到LV10可以学会“觉醒”的被动技能，只有在战斗中装备它才能发动每位角色的“秘奥义”。



工会任务

在每个城镇的“工会”中玩家可以接受各种委托来赚取GP，随着玩家完成任务数量的增加，“工会等级”也会不断成长，进而可以接受更高等级的委托任务。地图上标识为“黄色”的地点为工会任务专用迷宫，由于每次进入地图都会随机变化，所以不想走冤枉路的话，建议大家完成任务后直接选择第一项快速返回工会，不然就只有使用交换得到的专用脱出道具“GD用脱出ロープ”了。

快速赚取GP

与工会的负责人对话选择“ギルドアイテムの交换”可以使用战斗后获得的GP交换到很多好东西，除了大量的配方书外，最诱人的莫过于后缀为“转生石”的多周目继承道具了。如果各位玩家还在为如何赚取GP而发愁，那不妨试试下面这个方法吧：进入系统菜单依次选择“システム”和“オプション”，将“战斗难易度”更改为“マニア”，接着前往等级远低于自己的区域遭遇敌人，这样每场战斗后必然获得S级评价和64点GP。

友好度

在游戏中经过一段时间(不与NPC对话或切换场景)，通常都会在上屏幕的左下角出现“SKIT”的提示，此时按下SELECT键就可以触发系列经典的“小对话”。小对话中出现的选项如果选择正确，可以增加特定同伴间的好感度，并且玩家随时都可以在系统菜单的“ステータス”中按下Y键查看。



主线流程篇

以下流程以NORMAL难度为主，主线流程中的选项直接在“Action”一栏中列出，“SKIT”为按下SELECT键触发的小对话(仅影响好感度部分)，下方为最佳选项，如果出现增加相似的情况，玩家可以参考具体增加的数值来进行选择。

王都レグヌム



梦境中，阿斯拉(アスラ)所率领的军队被拉提欧(ラティオ)王国的军队奇袭成功，伤亡惨重，而正当敌方的主将大放厥词想将阿斯拉的军队彻底消灭时，阿斯拉却凭借手中的圣剑轻松击败了对手。虽然这只是一个不切实际的梦，但突然惊醒的鲁卡(ルカ)还是感到了一丝不寻常，甚至他还依稀地记得阿斯拉似乎是隶属于森萨斯(センサス)王国军队的名将。下楼吃早餐时从父母口中鲁卡了解到了目前动荡的局势，南北方不断发生的战事，以及前不久才通过的“异能者捕缚适应法”都预示着即将有什么大事会发生……

在跑步时开小差的鲁卡被大家命令去买热狗谢罪，不过刚从道具店出来却撞见了因为几天没吃饭险些晕过去的伊莉娅(イリア)，而且更让鲁卡感到诧异的是，伊莉娅居然还被两名阿鲁卡(アルカ)教会的信徒追捕。在他们即将带着伊莉娅离去时，极力想鼓起勇气反抗的鲁卡意外地激发了自己在梦中的力量轻松击败了对手，而随后赶到的玛缇乌斯(マティウス)显然又找到了一个拥有神力的“转生者”，但或许是对阿斯拉力量的畏惧，她并没有和众人展开战斗，只留下“我们一定会再见”的话语后便悻悻离去。最后在伊莉娅的提议下，两人决定前往南边会使用“天术”的教会，说不定在那里就能找到关于自己前世记忆的线索。



SKIT ★异能者の噂★
先程逮捕者を見た、と言う

Action

①出门和朋友见面后前往城镇左上角参加跑步比赛。
②从武器店门口的斜坡向下进入右侧的道具店与店员对话。
③选择“彼女を放せ！”发生强制战斗，使用普通攻击可轻松获胜。
④伊莉娅成为同伴后得到武器“ブロードソード”，记得给鲁卡装备，同时激活系统菜单。
⑤出村后走右边的分支沿着大道来到下方的大桥(建议在下屏幕中切换到Navi.MAP确认自己的方位)。
⑥向过路的村民打听情报后选择“无难にイリア『さん』”。
⑦过桥后沿着下方的海岸线前进在即将到达村子时被神秘组织抓进研究所。

改变武器附加能力 每次选择完锻造武器的材料后，选择“见立て直してもらう”可以改变最后的结果，由于高等级效果的出现几率比较低，所以要想获得好的属性就要多试几次才行。

西の战场

从牢房前的看守处了解到他们之所以将“转生者”都聚集在这里，最主要的目的就是为王都军补充战力，以帮助王都军在最近频发的战争中获得胜利。并且根据之前玛缇乌斯的回



报，他们显然已经将鲁卡的底细摸得非常清楚，在“战斗力检测”阶段直接找来了拉提欧（ラティオ）王国的转生者作为众人的对手。战斗胜利后根据所长奥兹尔巴德（オズバルト）的叙述，要唤醒鲁卡等人前世的记忆惟一的方法就是不断地与“转生者”战斗，只要记忆完全恢复进入“觉醒状态”就可以变身为前世的姿态。虽然鲁卡并不愿意卷入这场争斗，但是众人出色的战斗力却得到了所长的高度赞赏，并委派三人前往西边的战场帮助王都军扭转劣势，同时偶然相遇的斯巴达（スパーダ）也表明了自己的身分，他的前世正是阿斯拉所使用的圣剑幽兰黛儿（デュランダル），命运相连的三人就这样走在了一起。

本来以为突破敌人的防线就能顺利完成任务，但是后方的本阵却被敌人突然袭击，无奈之下众人只好返回营地进行救援。和率领敌军的长官见面后，这位拿着狙击枪的中年男子一见到鲁卡就问他是不是想起了什么关于自己的事情，原来他的前世正是在卢卡的梦境中与阿斯拉进行最后一战



的拉提欧王国将军修普洛斯（ヒュプノス）。就在他准备向鲁卡开枪时，一位名叫哈斯塔（ハスタ）的男子打断了众人的对话……

SKIT

★グリゴリって変だよね？★
代案を提示する
★嫉妒★
羡ましがる
★いい雰囲气じゃん？★
へコむ/抗议する
★战场の恐怖★
弱音をはく
★チトセって★
あしらう
伊莉娅→斯巴达+15
鲁卡→斯巴达+12
困る
伊莉娅→斯巴达+15
鲁卡→伊莉娅+10
★カラムとの战况★
呆れる

Action

①与牢房中所有人对话一次，在斯巴达的对话中选择“见栄を张ってみる”。
②连续进行两场强制战斗（第二场只有斯巴达参战），胜利后再与所有人对话一次。
③在广场的宝箱中获得“レシピ036”，接着从右上角离开。
④进入森林后选择“反论する”，进行两场普通战斗后可在系统菜单中设定“作战”。
⑤一直走左边的分支发相继发生三次强制战斗，敌人的攻击比较高，还会使用范围的风魔法，最后一次胜利后前往左上角得到“レシピ002”。
⑥原路返回营地进行强制战斗，敌人的动作比较灵活，采取两名前卫围攻的战术即可。
⑦选择“大した事じゃない、と说明”离开森林，一直朝地图下方前进入圣都。

ナーオス基地

在圣都发现被毁坏的大圣堂后，丧气离开的众人遇到了斯巴达以前的家仆，原来自从退休以后，他就一直居住在圣都，而当众人追问有关大圣堂被毁的经过时，得到的答案竟然是大家所供奉的“圣女”所为，至于“圣女”则因为这件事情被阿鲁卡教会认定为“异能者”，并根据“异能者捕缚适应法”将其抓走。最后为了搞清楚事情的来龙去脉，众人决定去西边的军事基地一探究竟，看看“圣女”会不会是新的“转生者”。

来到军事基地中众人看到很多存放在试管中的人体，以及大量作用不明的神秘机械，接着在基地最深处与一直尾随众人的机器人展开激战。获胜后从操作机器人的试管中出现了一名少女，并且经过伊莉娅证实，她正是“圣女”本人。苏醒过来的她显然有点不知所措，因为她担心自己的能力会再次爆发引起新的恐慌，所以走投无路的她主动要求和众人同行，而鲁卡也欣然答应了她，最后她告诉众人



自己名叫安洁（アンジュ），前世是拉提欧王国著名的军师奥尼菲艾尔（オリフィエル）。

在离开基地的途中，众人又遇见了之前的男子，这次他并没有和众人开战的意思，而是告诉众人自己名叫里卡尔多（リカルド），目前受人所托正在寻找保护的对象安洁。之后为了不必要的争斗，安洁主动出面以自己的信物为酬金雇佣了这位一切向钱看的“佣兵”，虽然伊莉娅等人都对这名突如其来的同伴感到极其不适应。最后经过安洁仔细回想，原来阿鲁卡教会希望借由“异能者”所寻求的“创世力”正是以前天界毁灭的原因，而如果让他们得逞甚至整个地上界都有可能不复存在，目前只有尽快前往王都阿鲁卡教会总部所在的枢密院，才能避免悲剧的发生。

ナーオス基地配方书收集	
レシピ022	レシピ053



Action

①前往城镇左侧的“ギルド”与接待员对话可以开启“委托任务”，利用完成委托或战斗得到的GP在这里选择“ギルドアイテムの交换”可以换到不少好东西。
②沿着中心的大道前往大圣堂发生事件，离开村庄时遇到斯巴达的家仆，随后前往工会后方的民屋稍作休息。
③出村后往地图左下方前进，进入沙漠下方的军事基地，沿着中间的主干道来到深处发生强制战斗，敌人惟一的前冲冲击很难回避，尽量使用远程攻击比较安全。
④胜利后选择“我达がついている”使安洁成为同伴，然后沿路逃出基地。
⑤里卡尔多加入后来到出口发生强制战斗，这次敌人的暗属性攻击有多次攻击判定，被命中后的伤害不小，一定要随时注意自己的HP，多累积连击数发动连携攻击才能快速削减其体力，胜利后返回圣都斯巴达家仆的民屋。

SKIT

★元气ないルカ★
なんでもないフリをする
★五国条の解说★
笑ってごまかす
★ベルフォルマ家★
スパーダをからかう
伊莉娅→斯巴达+15
鲁卡→伊莉娅+11
スパーダをからかわない
伊莉娅→斯巴达+15
鲁卡→斯巴达+15
★やっぱ、スパーダって…★
スパーダを语る
★超高价一点もの★
羡ましする
★アレってなんだったの？★
给いの悪さに腹立てる
★リカルド自己介绍★
照れているのか？と聞く
★リカルドの役目★
话题を变えてみる
★成果を问う★
思うところを言う

触发小对话的技巧 游戏在某个阶段所能触发的小对话是固定的，只是出现的顺序会改变，因此玩家每次发展情节后，最好原地等待一段时间将所有的小对话完成后再继续下一步的行动，以避免出现漏掉小对话的情况。

レグヌム钟乳洞



回到王都后由于城内的戒备森严，众人只好决定暂时利用下水道作为藏身之所，并伺机绕过巡逻士兵的耳目四处打听“异能者”的下落。之后出于对父母的思念，鲁卡偷偷回家了一趟，不过却撞见王国士兵以自己是“异能者”为由，希望自己的父亲尽快交出儿子的一幕。最后经过伊莉娅和安洁的搜寻，果真在城内发现了一位名叫艾尔玛娜(エルマーナ)的少女，而听完众人希望自己告知如何潜入枢密院的要求后，作为交换条件她希望众人去附近的钟乳洞帮自己找“金色蘑菇”，以便用换来的金钱为孤儿院的孩子们改善生活条件。

在钟乳洞的深处众人并没有发现什么“金色蘑菇”，反而看到了一个写着天界文字的金色圣杯和映射出前世记忆的“记忆漩涡”，在其中众人看到了阿斯拉统一天界的情景，而站在众人面前的艾尔玛娜则是他的坐骑乌利托拉(ヴリトラ)的转世。在返回出口的途中，众人和阿鲁卡教会的新成员西昂(シアン)相遇，而作为创世力守护者地狱三头犬的转世，现在他也已经成为了玛缇乌斯忠实的部下，并希望艾尔玛娜和自己一起离开，去创造新的“地上乐园”。顺利击败他之后，艾尔玛娜决定跟随众人旅行来阻止阿鲁卡教会的阴谋，而根据安洁的推断，之所以大家会在钟乳洞中看到记忆的片段，主要是因为它和大圣堂拥有一个共通之处，那就是都为人类信仰所聚集的地方，现在只要前往大圣堂的图书馆查阅与信仰相关的书籍，说不定就能了解到“创世力”毁灭天界的真相，甚至连众人前世错综复杂的关系也有可能得到最合理的解释。

レグヌム钟乳洞配方书收集	
レシピ067	レシピ085

SKIT

★头痛イリア★
冗谈を言う
★信仰を集めてどうするの?★
仕方ない、と言う
★レグヌムについて★
傷つく
鲁卡→里卡尔多+15
鲁卡→伊莉娅+17
爱想笑いをする
伊莉娅→里卡尔多+15
鲁卡→里卡尔多+20

★王都の情势★
疑う
★见直したぜ、ルカ★
大きな事をいう
★アニーミって★
同意する
★レグヌム美食巡り★
正直に言う
★あのコ、一体谁?★
闻いた事を话す
★キノコっていくら?★
1000カルドぐらい

Action

①出村后选择“默して语らず”，向北返回王都。
②在王都右上角广场遇到巡逻的士兵，接着往回走到岔路口在右下方井盖前分组打探“异能者”的下落。
③返回自己家中被自己的损友撞见，逃到下水道后选择“怒る”，接着与艾尔玛娜对话两次自动前往钟乳洞。
④沿路前往洞穴最深处选择“アンジュに同调する”，接着原路返回出口选择“エルマーナを守る”发生强制战斗，这次旁边的两名杂兵非常凶狠，攻击会附带击倒效果，一定要在空中及时按□键受身才能避免被敌人追击，最后的BOSS会使用挑空的连招，并且攻击还附带眩晕效果。一定要采用逐个击破的战术，并准备足够的恢复道具才能坚持到最后。
⑤返回下水道从右侧的楼梯离开，与恶毒的商人护卫再次进行战斗(只有艾尔玛娜出战)，使用空中连击便可轻松取胜，注意防御敌人的二连击。
⑥选择“我なら大丈夫だよ、と言う”让艾尔玛娜成为同伴，接着离开城镇前往圣都。

东の国アシハラ

在安洁的帮助下众人找到了隐藏在大圣堂地下的图书室，不过开启秘道的机关不久前被人动过的事实还是让大家相当不安，之后根据资料上的记载，整个地上界还存在另外四个被人们称为“圣地”的场所，并且由于里卡尔多出面，众人得到了前往新大陆的乘船券，这无疑又离最后的目标更近了一步。

来到新大陆的众人都显得特别兴奋，而根据大家打探的消息，上一任国王在死后将自己安葬在了陵墓之中，以便让灵魂能够早登极乐，因此那里应该就是书上记载的“圣地”所在。在陵墓的最深处，通过解读壁画上的文字，安洁告诉众人其实天界和地上界是相互依存、缺一不可的，天界通过汲取人们的信仰获得力量，进而帮助地上界的人们在死后重新转生进入新的轮回，但如果天界已经毁灭的话，失去信仰的地上界人们最终都会一一逝去，走向灭亡。最后利用“记忆漩涡”伊莉娅看到了自己前世希望阿斯拉封印“创世力”的情景，再结合壁画上的图案，众人大致推断出了想利用“创世力”的是魔王本人，而目前最大的可能性就是玛缇乌斯为魔王的转世。



沿路离开陵墓，众人又遇到了从研究所脱出后一直跟随着众人的女子千岁(チトセ)，这次她将天界毁灭的真凶正是伊莉娅前世的惊人事实告诉了众人。出于对同伴的信任，鲁卡并没有相信她的话，最后面对不想改变初衷的众人，千岁拿出自己的佩剑冲了上来，而当大家合力击败她之后，无奈的她只得苦笑着离开，接踵而来的突发事件让大家陷入了迷惘。

アシハラ王墓配方书收集	
レシピ038	レシピ087

Action

①前往村庄左上方的大圣堂前发现秘道，返回斯巴达家仆的民屋了解新的情况。
②来到村庄左下方的港口选择“怪しいヤツだ、と心配する”，再与旁边的船员对话前往新的村庄(乘船中按下A键可以跳过航行过程)在右上方的工会前分组打探消息，接着在渡桥上和伊莉娅分手，随后进入旅店遇到之前研究所中被捕的少女，最后返回港口和同伴汇合。
③前往村庄右侧的陵墓选择“スパーダに任せる”，接着在右下角道路的尽头从老者处接受讨伐野兽的任务。出村消灭红色外型的野猪累计10只便可返回老者处复命，选择“苦笑いする”后进入陵墓。
④迷宫的地形比较复杂，在第三个场景的三岔路口，选中间的道路会发现记录点，再从这里依次走右、下的分支就会在最深处发生剧情。
⑤返回入口的途中发生强制战斗，建议玩家在这里将等级提升到25左右再挑战(Noaml难度)，BOSS的动作比较灵活，近身的连续突刺威力很高，最好能让有ヒール魔法的同伴出战，以保证HP的回复量，在其濒死时会发动秘奥义，如果没有保持住体力就要使用道具来进行复活胜利后返回城镇选择“励ます”，与港口的船员对话选择第一项前往新的村庄。

SKIT

★抱っこの感触★
喜ぶ
★エルマーナのパワー★
否定する
★ケルベロスの使命★
严しい事を言う
★何食えたんやろ……★
あまり期待を持たせない

★契约内とはいえ★
违うと言う
★庶民派国王★
同意する
★泳ぐの苦手★
怜れむ
★裏切りのイリア★
肯定してみる→闻き流そう→考える
★旅の喜びとは★
赞成しない

提高好感度的窍门 除了在小对话中选择正确的选项可以提升同伴的好感度外，参加战斗的同伴之间同样也会根据战斗的次数来增加好感度，而且当某位同伴使用道具或特技为他人回复HP及异常状态时，好感度的提升还会进一步加快。

西の国ガラム



现在众人所处的地方是著名的武器锻造重镇，甚至以往天界的神兵利器都是诞生于此。本想进入这里惟一的火山一探究竟，看门人却以里面藏有危险人物为由阻止众人进入，最后经过一番打探，原来看门人口中所提到的危险人物正是之前在战场上和里卡尔多对峙的哈斯塔，众人接下来的目标自然是进入火山看看他到底想做什么。

在火山的最深处，早已等待众人多时的哈斯塔在"记忆旋涡"中像众人展示了自己前世的身分，原来他正是多年前，由村庄的锻造名师和圣剑幽兰黛儿一起打造的魔枪格伯尔古(ゲイボルグ)，并且根据当时锻造名师打造魔枪的初衷，他正是希望这两把武器能够在战场上一较高下，以证明哪个才是最完美的成品。为了完成自己的使命，哈斯塔和斯巴达展开了宿命的对决，但胜利之后正当众人准备逼其说出幕后的主使者时，他却趁鲁卡不备将其击倒在地并趁乱逃走。最后为了先稳定鲁卡的伤势，众人只得返回城镇，而当鲁卡再次从梦境中醒来后，众人又继续赶往第三个"圣地"出发。



SKIT

★ケルム火山について★
疑问に思う
★强そうに见えない件について★
仕方ないと言う
★スパーダより腹具合★
同意する
★アンジュ、ダイエットを決意する★
正直に言う
★腹具合とスパーダ★
聞いてみる
伊莉娅→里卡尔多+15
鲁卡→伊莉娅+20
放っておく
伊莉娅→里卡尔多+15
鲁卡→里卡尔多+12

★誕生する神★
感谢する
★アスラの育ての亲★
照れる
★ゆっくり旅情★
すねる
斯巴达→艾尔玛娜+15
鲁卡→斯巴达+20
平气なをフリする
斯巴达→艾尔玛娜+15
鲁卡→艾尔玛娜+10
★ヴリトラ誕生★
后悔は无かつたか、聞く
★デュランダルとゲイボルグ★
应じる

ケルム火山配方书收集	
レシピ040	レシピ055

Action

①来到上方的矿区前发生情节，之后与港口附近的村民对话后再返回矿区。

②选择"同意しない"后与看门人对话进入矿区。

③在第二个场景选择"エルマーナを励ます"，经过记录点后走中间的分支选择"何か思い出したのかと聞く"。

④最深处发生强制战斗，这次的难点仍然是旁边的杂兵，它们的火魔法威力相当大，如果全中的话大约会损失400左右的HP，建议事先在村庄的道具中购买增加火属性防御的饰品"フレアグローブ"，并且多使用伊莉娅的水魔法"スプレッド"逐个击破，这样剩下的BOSS就没什么威胁性了，但仍然需要及时解除中毒和眩晕状态。

⑤原路返回城镇，与港口附近的船员对话选择第二项前往新的村庄。

南の国ガルボス





刚到这里不久艾尔玛娜就被新鲜的水果所吸引，而正当她准备向当地的居民要一些来解馋时，却被告之最近村庄附近出现了很多野兽，不但将才成熟不久的水果抢走，还将果树破坏，令所有的果农损失惨重。此时众人也回想起了之前遇到的西昂，说不定这又是阿鲁卡教设下的陷阱，不过"不入虎穴、焉得虎子"，众人仍然义无反顾地朝着村民所指示的"圣地"前进。

在圣地中的老人处得知，原来西昂的本性并不坏，只是由于一出生就被大家所歧视，所以性格逐渐变得孤僻与怪异，而之前村民口中所提到的抢夺事件，其实是由于王都军宣布要破坏目前的森林，西昂为了保留住森林中众多动物的栖身之所，不得已才命令自己的狗袭击附近的村落来警告王都军。之后从"记忆旋涡"中众人看到了阿斯拉即将使用"创世力"的情景，但是却被随后赶来的西昂打断了众人的思路，并且从他的说辞中众人终于了解到，之所以他要帮助玛缇乌斯完全是因为他在被人冷落的日子里，玛缇乌斯因为他是"异能者"的关系而重用了他，甚至他还坚信使用"创世力"创造出新的"地上乐园"后，自己和动物同伴都能得到新的家园，不再遭人唾弃与轻视。最后言语不和的双方再次开战，但失败的西昂还是放弃相信众人而独自离去，现在终于到了向最后的"圣地"进发的时刻了。



Action

①选择"同意する"进入村庄，在工会前发生情节。

②出村后前往地图右下方的祭坛，迷宫的道路比之前的更为复杂，十字路口相当多，玩家一定要牢记自己曾经走过的道路，不然会出现无法原路返回的尴尬情形。

③中途会遇到一名老者(可以在此购买道具和防止眩晕和麻痹的强力饰品)，最后来到最深处的"记忆旋涡"发生强制战斗，这次的敌人和之前一样，只是攻击力有了明显的上升，仍然先将杂兵逐个击破后再专心对付BOSS，解决他们只是时间的问题。

④离开迷宫返回村庄的港口选择"质问する"，再与港口的船员对话选择第二项前往新的村庄。

SKIT

★犬男→シアン★
救うべきだ
★不幸の转生者★
同意する

ガルボスジャングル配方书收集	
レシピ071	レシピ089
レシピ026	レシピ008
レシピ042	

有效率的采掘素材 相信很多玩家都为无法采集到珍贵的矿石而发愁，其实只要使用"レシピ75"所对应的料理"精进怀石"就能将采掘的效率提升到最大，这下大家就不用再为武器上没有附加好的能力而犯难了。

北の国テノス

鲁卡·米尔达



本以为这次可以顺利到达“圣地”，但是在王都众人却被里卡尔多串通王都军抓到了大洋中的一个小岛上，原来这里也是“异能者”的研究基地，并且负责管理此处的死神正是里卡尔多前世的哥哥。之后心里一直不安的里卡尔多还是及时阻止了其哥哥希望利用手术强行抽取众人记忆的做法，并带领众人逃出了小岛，而当鲁卡等人醒来的时候，已经身处于开往商业都市的战舰上。与里卡尔多解释清楚误会后，不死心的死神还是追上了众人，再次合力将其击退后，战舰也终于安全地停靠在了商业都市的港口，由于目前这里属于王都军和敌军交战的前线，所以要安全到达北边的“圣地”就必须通过山谷中的沼泽地才行。

通过了沼泽和战区，众人从村民的对话中得知王都军的将军刚带着部队前往东边的遗迹，为了确保不再出现什么差错，众人决定抢在他们前面找到“圣地”的所在。利用遗迹深处的“记忆漩涡”，艾尔玛娜看到了魔王发动“创世力”的场面，而此时她也终于回忆起了“创世力”保存的地点天空城，同时王都军的将军也赶到，原来他正是之前雇佣里卡尔多寻找安洁的委托人。根据安洁的心理感应，这位名叫阿鲁贝尔(アルベール)的将军前世正是自己的爱慕对象，并且为了完成之前自己对他的承诺，安洁离开了鲁卡等人和其返回了村庄。

在村庄的兵工厂最深处，鲁卡等人找到了正准备利用飞空艇前往“天空城”的阿鲁贝尔和安洁，看着紧跟而来的众人，阿鲁贝尔终于表明了自己希望利用“创世力”将天界和地上界融为一体的夙愿，因为在他看来，地上界的人类既好战又愚蠢，但天界却偏偏需要他们的信仰才能存在，一旦自己的计划成功，那么这种依存的关系就会彻底结束，至此才能创造出新的世界。之后被爱情蒙蔽了双眼的安洁向众人发起了攻击，虽然她知道自己终究会失败，但是既然无法劝阻众人，倒不如让大家用自己的力量来说服阿鲁贝尔。最后承认失败的两人放弃了使用“创世力”的计划，但“创世力”正存在于天空城的事实却被藏在暗处的



玛缇乌斯听见，看来众人终究要前往“天空城”走一遭，因为在那里等待着他们的不单是玛缇乌斯，更多的则是关于众人前世的记忆。

レムレース湿原配方书收集	
レシピ057	レシピ073
レシピ010	レシピ091

神待ちの园配方书收集	
レシピ044	レシピ059
レシピ075	

テノス兵器工厂配方书收集	
レシピ092	レシピ030
レシピ077	レシピ093
レシピ016	レシピ061
レシピ046	レシピ048

Action

①返回王都从正门离开会被守卫告知目前处于封锁状态，返回港口被抓到ゲリゴリの里。

②与村中的族人全部对话发生情节，最后与出口附近的里卡尔多对话。

③打开船上所有的宝箱，与安洁对话选择“ない、と答える”；与艾尔玛娜对话选择“落ち入む”；与伊莉娅对话选择“疑问を口にする”；与斯巴达对话选择“言いよどむ”；与里卡尔多对话选择“たじろぐ”。

④再与里卡尔多对话一次让所有同伴归队，接着与旁边油桶上的科达对话发生强制战斗。这次会进行两连战，所以事先要准备好充足的回复道具，第一战仍然是之前的死神，如果在村庄中购买了防御暗属性的饰品，战斗起来就会简单许多，濒死时他同样会使用秘奥义，一定要及时回复；第二战是强化型机械，它仍然以前冲攻击为主，利用多段攻击的技能猛攻即可。



⑤来到商业都市后出村沿着左侧的山脉前进进入沼泽，在最后的场景发生强制战斗，BOSS全身发紫时最好不要靠近，否则其拍手的攻击很有可能秒掉我方的同伴，另外只要注意回复毒状态并不难获胜。

⑥胜利后继续向前进入北方战场，这里场景很大，其中有一些宝箱可以回收，从上方离开时发生强制战斗，这次的对手还是哈斯塔，比较无赖的是他的近身连续突刺，几乎可以达到打谁秒谁的地步，所以事先一定要准备足够的复活药，否则会打得相当被动。

⑦胜利后从上方离开战场，一直向北方进入新的村庄，在旅馆前发生剧情。

⑧离开村庄向地图右侧前进来到遗迹，该迷宫中由于雪景的关系，敌人的位置很不好辨认，如果实力不足的话几乎很难继续深入。

⑨在“记忆漩涡”处发生强制战斗，随后原路返回村庄并进入右上方的兵工厂。

⑩在最深处发生强制战斗，建议玩家先集中攻击安洁，除了要回避她的魔法攻击外，承受连续突刺后一定要及时回复HP，多准备一些复活药也能增加获胜的几率，最后剩下的BOSS实力一般，除了濒死会发动秘奥义外，攻击附带的麻痹效果也比较麻烦。胜利后进入飞空艇内调查方向盘，选择第一项前往天空城。

SKIT

★リカルド…、あの野郎ッ★
同意しない
★リカルド…、どうしたんだろう★
许せない
★ガードル堕天★
无言でいる
★マムート讹り★
方言を褒める
★路线について★
谛める
★リカルドを慰めてみるの卷★
そういう事にしておく

★エル、疲れてるの？★
断言する
★ぶつぶつぶつ★
构う
★アルベールって？★
会う事を劝める
安洁→里卡尔多+15、鲁卡→安洁+20
会わないように论す
安洁→里卡尔多+15、鲁卡→里卡尔多+16
★寒つ！！★
何か言う
伊莉娅→艾尔玛娜+15、鲁卡→伊莉娅+18

何も言わない
伊莉娅→艾尔玛娜+15、鲁卡→艾尔玛娜+12
★天空城について★
意见を言う
★アルベールのヤツ★
话さない
★真实を确かめよう★
否定する
伊莉娅→里卡尔多+15、鲁卡→伊莉娅+10
言叶をにごす
伊莉娅→里卡尔多+15、鲁卡→里卡尔多+15

双人同游的联机模式 选择标题画面下的“WirelessMode”可进入联机模式，确定主机和加入的玩家后，选择记录便可进入游戏在工会接受任务，战斗时使用另一台NDS的玩家可以操作剩余两名同伴中的任意一名来帮助主机玩家进行战斗。

黎明の塔

在天空城的雕像前，等候已久的玛缇乌斯终于将天界毁灭的真相告诉了众人，原来阿斯拉一直钟情的女子伊兰娜（イナンナ）其实是拉提欧王国派到其身边的刺客，目的是为了夺回作为王国能量之源的“创世力”，但是在成功刺杀阿斯拉后，恼羞成怒的阿斯拉却用折断的圣剑穿透了伊兰娜的身体，也正是众人眼前这具雕像所呈现的情景。之后当玛缇乌斯摘下自己的面具时，那张和伊兰娜一模一样的脸庞显然对众人又是一个不小的冲击，原来当初伊兰娜死后，由于对阿斯拉拥有极强的怨恨，因而在转生后仍然保留了自己的面容，以警示自己不要忘记仇恨，最后玛缇乌斯带着“创造力”的结晶离开，只留下不知所措的鲁卡等人跟随天空城一起毁灭。



在逃离天空城的过程中，虽然鲁卡没有及时跟上同伴的脚步，但是却被西昂所救在伊莉娅的故乡与大家汇合；另一方面，了解到“创世力”可怕之处的王都军也宣布停战，准备向阿鲁卡教会的总部“黎明之塔”发起进攻，以尽最大努力夺回“创世力”结晶。最后为了保护地上界，鲁卡等人也决定向玛缇乌斯发起最后的挑战，最终决战终于即将打响。

在黎明之塔的顶端，众人及时阻止了玛缇乌斯希望牺牲千岁来发动“创



世力”的举动，当然心存怨念的她也不会轻易放过众人，引发了自己身体内强大的力量向众人发起了最后的攻击。历经千辛万苦获得胜利后，玛缇乌斯含恨而死，同时一旁的千岁也因为没有勇气帮助阿斯拉完成生前的愿望而挥刀自尽。最后在安洁的指引下，众人终于解读出了关于“创世力”壁画上的文字，原来所谓的“创世力”其实是远古时代“原始的巨人”因为害怕寂寞而创造出的力量，它的真谛是重生与融合，而并非毁灭与再塑，当初阿斯拉其实是想将其用于正途，但却遭到了天界其他国家的误解，因此上演了鲁卡最初梦境中的一幕。现在一切终于真相大白，鲁卡和伊莉娅也在大家的鼓励下合力发动了“创世力”的力量，随着天地间的一道白光，天界和地上界再次融为了一体，失去绿色的大地重新焕发了生机，这正是人们所期望的“地上乐园”。

回到王都之后，大家都为了自己的梦想回到了属于自己的地方，而面对多时不见得父母，一句“我回来了”却是如此的温暖与感动，噩梦终于过去，新的未来还等待我们去开创，希望这种幸福的感觉能永远持续下去吧……

天空城配方书收集	
レシピ079	レシピ094
レシピ050	レシピ032
レシピ018	レシピ063

SKIT

★デュランダルの裏切り★
思う事を言う

Action

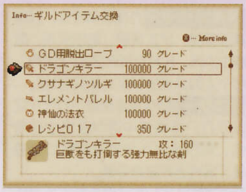
①与飞船中的所有同伴对话后到达“天空城”，在深处的雕像前发生情节。
②醒来后往北进入村庄，在上方的民屋中和同伴汇合。
③出村进入地图右下方的高塔，一直沿路向上遭遇三次强制战斗：第一战的对手仍然是哈斯塔，这次的两名杂兵的攻击以水属性为主，事先逐个击破后再专心对付BOSS，接着一定要把握好攻击的节奏，大约发动两次特技后就要主动防御，不然被BOSS的连续攻击命中凶多吉少；第二战为飞行机械，不过这次除了前冲攻击，还增加了范围风魔法，激光束等强力攻击，尽量使用连贯的组合特技封住BOSS的行动，不然就只能准备足够多的回复药品慢慢磨了。
④来到塔顶进行最终决战。

最终BOSS

敌人的实力非同一般，因此一定要准备足够的回复道具以做好消耗战的准备，建议将等级提升到45左右再挑战。通常情况下它只会使用正前方的连续斩，惟一有威胁的就是强力的大范围地震攻击，如果玩家不立即按↓+Y键进入魔法防御状态，很有可能会被瞬间全灭，对付它的最佳战术就是让两名速度较快的同伴，近身使用衔接性较好招式不断地连续攻击，尽量减少它的出招机会，个人推荐鲁卡“真空破斩”→“凤凰天驱”→“烈风月华冲”的组合，只要掌握了攻击的节奏就能有效牵制敌人的攻击，当然各位玩家也可以自由组合同伴，尝试挑战的乐趣。

全角色最强装备

要想获得每位角色的最强装备，其实只要在特定都市的工会使用GP交换即可，不过玩家可千万不要将这个过程看得十分简单，因为将每件装备交换时所需要GP值进行换算，要收齐全部6位角色的最强装备，共需要1200000GP，大家知道接下来的刷GP之路有多漫长了吧。



鲁卡		
名称	类别	交换地点
ドラゴンキラー	武器	北の国テノス
フロギストメイル	防具	圣都ナーオス

安洁		
名称	类别	交换地点
セントトレーサー	武器	商业都市マムート
ジュエルクローク	防具	南の国ガルボス

伊莉娅		
名称	类别	交换地点
ドレッドトリガー	武器	商业都市マムート
テクタイトガード	防具	东の国アシハラ

里卡尔多		
名称	类别	交换地点
エレメントバレル	武器	北の国テノス
オーダーガード	防具	商业都市マムート

斯巴达		
名称	类别	交换地点
クサナギノツルギ	武器	北の国テノス
プリズムメイル	防具	西の国ガラム

艾尔玛娜		
名称	类别	交换地点
グレートフッカー	武器	商业都市マムート
神仙の法衣	防具	北の国テノス

充满挑战的隐藏迷宫

当剧情发展到获得“飞空艇”后，返回“北の国テノス”的工会会得到“出现新迷宫”的情报，之后利用飞空艇前往世界地图左下方的海岸，进入下图中所示的地点即可进入隐藏迷宫。这里的地图和工会迷宫类似，每次进入都会随机变化，并且只能往下无法回头，而在最深处100层等待着玩家的则是实力超群的隐藏BOSSハメッノネガイ，如果没有高等级和究级装备，要想战胜它几乎是“不可能完成的任务”，胜利后获得贵重品“征服者の证”。另外迷宫中的宝箱每次进入也会随机变化，并且大多数都为强力装备，各位玩家做好心理准备迎接挑战了吗？



通关有感

本作的剧情虽然没有太多出彩之处，但充实的语音和爽快的战斗较之前的《风雨传说》有了长足的进步，另外在游戏难度和细节设定上，本作的缺点也比较突出，偶尔会出现强迫玩家练级的情况，不过玩家如果将其理解为可以更好地体验到游戏战斗的爽快性的话，那自然会获得更多的乐趣。

大器晚成的战斗形态

其实很多玩家都对“ヴァーサス”这个战斗形态所附加的被动技能感到相当的不爽，不过该形态却有一个隐藏的属性，那就是每次战斗可以获得更多的SP，并且该形态最后的被动能力为“能力增幅”，具体作用各位玩家应该也能猜到了吧。

戦国BASARA 2 英雄外伝



战国BASARA 2 英雄外传	Capcom	动作
PS2 战国BASARA 2 英雄外传(HEROES)		日版
2007年11月29日	1～2人	5480日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

通关时间：随模式而变化，约1～2.5个小时。完美需100个小时。

先来一句话评价：PS2动作游戏爱好者不容错过！

被戏为“战国BASARA 2 猛将传”的本作，其增加的内容还是相当厚道的。惟一不同的地方，大概就是没有完全收录2代的内容吧。由于本作的记录不能导回2代使用，所以2代记录不完美的玩家就比较吃亏了。这篇攻略同样对应Wii版。比较可惜的是Wii版非但不对应体感操作，用Wii的手柄打起来还感觉特别怪，游戏画面也没有什么进步。

默认操作

□	通常技
△	固有技
×	跳跃/受身
○	婆娑罗技
L1	切换固有技
L2	战极魄力
R1	防御/跳返
R2/R3	视点复位
SELECT	挑衅
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
SELECT+START	回到标题画面
R1+R2	换人(大武斗会限定)

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 纱迦 美编 NINA

系统简介篇

画面解说



A 连击评价
B 连击数
C 战极计
D 使用中的固有技
E 体力槽
F 婆娑罗槽
G 金钱倍率
H 已获得金钱
I 杀人数
J 已获得经验值
K 战场地图
L 待机角色的状态(大武斗会限定)

新增要素一览

对于玩过2代的人来说，肯定想以最快的速度知道本作究竟增加了哪些新要素，现在就为大家总结一下！

★增加了片仓小十郎等8名可以使用角色，以及松永久秀这名不能使用的NPC武将。

★增加了浅井长政、阿市、片仓小十郎的故事模式。

★增加了真田幸村、伊达政宗、前田庆次、风魔小太郎、长曾我部元亲的外传故事模式。

★增加了16个新战场。

★增加了可以双打的对战模式。

★天下统一模式可以双打。

★大武斗会经过全新设计。

★增加了新的称号，同时称号的取得不再限定于天下统一模式。

★角色性能和装备道具经过重新调整。

值得注意的是本作并未包括2代的全部内容，因此过去21名角色的故事模式就“浮云”了，不过在自由合战、天下统一、大武斗会、对战这4大模式中，依然可以使用过去的角色。另外老版本的大武斗会也不能挑战了。

模式简介

这次的模式相当丰富，主要的模式就有5个之多。除了对战模式外，其他模式中各角色的能力是共通的，大家可以安心培养。

ストーリー 故事模式，只有浅井长政、阿市、片仓小十郎3人才有，每个人都有5章。其中在第4章可以拿到各人的专用道具。

外传ストーリー 外传故事模式，只有真田幸村、伊达政宗、前田庆次、风魔小太郎、长曾我部元亲这5人才有。每个人的外传故事模式都只有3章。

天下统一 和2代基本相同，但这次可以双打。此模式中可以使用全部角色，将日本十八地全部占领即为通关，另有无数隐藏要素。

自由合战 可以用任意角色来挑战任意关卡，包括2代的战场在内共有64个战场可以选择。初期战场数量不全。

对战 共有8种方式可供选择，可以双打，此模式下各角色的能力都是初始数值。由于与隐藏要素无关，故本文不会进行介绍。

大武斗会 共有100场战斗等着你去挑战，完成之后会有相当夸张的奖励。打过大武斗会后会出现极·大武斗会模式。

ギャラリー 画廊模式，可以查看各角色的动画、资料、台词等等。比较实用的是最后两项，在战历中可以查看目前的总游戏时间和已获得金钱数量，在称号中可以看到已取得的称号资料。

各种设定 除了改键位和存档读档外，没有什么有价值的东西。

继承记录

本作可以继承《战国BASARA 2》的记录，但并不是完全继承。当你的记忆卡中有《战国BASARA 2》的记录，而没有本作的记录时，在进入游戏后就会提示你是否要继承记录。继承之后可以保留的要素有：

★各角色的等级

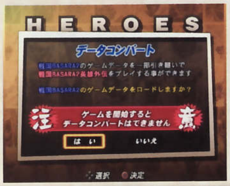
★已取得的各角色专用道具

★已取得的各角色的武器、防具及等级

★已取得的天下统一模式的称号

★已取得的各角色的第二套服装

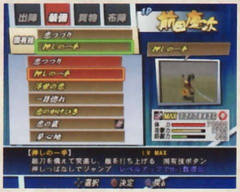
不继承金钱和道具是最大的遗憾。



©CAPCOM CO.,LTD.2007 ALL RIGHTS RESERVED.

动作详解篇

基础讲座



各角色的基本攻击方式有以下几种：□八连击、固有技、马上攻击(□、△、○)、跳跃攻击(□、△，部分角色有空中□连击)、婆娑罗技、战极魄力、究极婆娑罗技、跳返。

从以上可以看出，本作的攻击方式称不上丰富多彩。但如果算上各角色多姿多彩的固有技，这就不是问题了。固有技是本作动作要素的灵魂，游戏中的每位角色都拥有至少2种、最多7种的固有技。每次出战前可以选择装备两种固有技，在战斗中按△键就能发动固有技。固有技可不仅仅只是按△键这么简单，根据技的性质不同会有连按△、按住△不动等变化。部分固有技还有等级之分，等级上升之后威力和效果也会上升。此外固有技也并非全是攻击技巧，也有令敌人变弱、令我方加强之类的固有技。

固有技的习得以及升级全部是通过角色升级来完成的，大家只要升级升级再升级就可以全部练出来了。□七连击→△固有技→○婆娑罗技是最基本的连续技。

战极魄力

画面左下方的战极计在当玩家完成百人斩时就会变满，此时按L2键就能发动战极魄力。战极魄力状态下好处多多，不过时间一到就会解除。发动后玩家会全身放出金光，在状态即将结束时金光会变为蓝光。

战极魄力不会累计，用过后战极魄力槽就会变空。当角色等级达到一定级别后，战极魄力可以升级。角色等级达到30级就能变为2级(宫本武藏、德川家康、今川义元、本愿寺显如、北条氏政为5级)，70级就能变为最高的3级(宫本武藏、德川家康、今川义元、本愿寺显如、北条氏政为25级)。2级战极魄力需要杀200人才能发动，3级战极魄力需要杀300人才能发动。

可以发动2级或3级战极魄力时，在战极计上会显示贰或叁以示辨认。1级只能维持12秒，2级可以维持18秒，3级可以维持24秒。另外战极魄力的等级也会影响究极婆娑罗技的威力。



战极魄力的优势

★除浓姬外全角色通常技速度变为1.38倍，但跳跃攻击和固有技不变。
★受到任何攻击时动作都不会被中断(婆娑罗技除外)。
★移动速度变为1.35倍。
★受到的伤害变为0.25倍。
★战极状态中不会阵亡(仅限玩家角色)。
★可以发动究极婆娑罗技。
★2级战极魄力中连击数两倍，3级战极魄力中连击数3倍。

挑衅

按SELECT键使用的挑衅可以增加婆娑罗槽，挑衅时增加的婆娑罗槽与动作结束时身边的敌人数量有关，基本的计算公式是：

100×(1+3×N)

其中N为身边的敌人数量。一次挑衅增加的婆娑罗槽上限不得超过6000点。如果动作结束时身边有敌武将，则必定会增加6000点。(如想知道6000点究竟是多少，可参照选人画面中的人物数据。)

挑衅动作不能取消，因此不可贸然使用。不过若是你能熟知敌将的动作，多用挑衅倒也无妨，毕竟婆娑罗技的实用性太高了。



连击数



连击数(HITS)是游戏中相当重要的一个环节，连击数提升后不但可以获得更多的金钱，还能获得额外的奖励。和2代比起来，本作去掉了增加连击数的装备道具和武器，使得提高连击数的难度大为增加。接下来我们先来看看连击评价。



连击评价	条件	效果
READY	80连击以上	没有任何效果。
ゴー	100连击以上	打倒任何敌人都会出现钱。
ダブル	200连击以上	打倒敌人后出现的钱变为2倍。
トリプル	300连击以上	打倒敌人后出现的钱变为3倍。
バサラ	400连击以上	打倒敌人后出现的钱变为5倍。
フィーバー	每500连击	此状态维持10秒，连击有效时间延长10秒(通常为1.5秒)。达成时自动进入1级战极魄力状态，同时攻击力+1000，连击数3倍，每1 HIT获得3两金钱。初次达成时可以获得武具1个(每关最多拿3个)。

从表中可以看出，フィーバー(FEVER)——也就是狂热婆娑罗——无疑是赚钱的最好方法。不过在连击过程中只要受到伤害，连击就会立刻消失，只有战极魄力状态例外。

刻印技

这是本作完全原创的要素。每位角色都有名字为黄色的固有技，此即为刻印技。刻印技的效果是以此技命中敌人后会使其进入刻印状态，刻印状态中的敌人的HP会以黄色表示，攻击刻印状态中的敌人时连击数+1。

在连击数变得很难提高的本作中，刻印技的价值是相当高的。可惜很多角色的刻印技并不实用，这使得刻印技的意义大为下降。

婆娑罗技

当婆娑罗槽全满发光时，按○键就可以发动婆娑罗技。婆娑罗技发动过程中完全无敌，而且威力和范围也是一等一的。婆娑罗槽会在攻击敌人、被敌人攻击以及吃到特定道具时增加，此外在重伤状态下(体力槽变红时)婆娑罗槽会自动增加。



在战极魄力状态中发动婆娑罗技，就会自动变为究极婆娑罗技。究极婆娑罗技是婆娑罗技的加强版，发动时画面上会出现该角色的家徽或代表性图案。进入战极魄力状态后先以通常技和固有技狂攻，角色身上发出蓝光时再使用究极婆娑罗技是常用战术。究极婆娑罗技的威力与战极魄力的等级有关，1级时究极婆娑罗技的威力是婆娑罗技的1.25倍，2级时变为1.5倍，3级时变为2倍。

防御、回避以及跳返

在战斗中按START键，选择"コントローラ设定"→"机能设定"→"ガードボタン"，可以更改对防御键的定义。设置为"ガード优先"的话，要想使出回避的话就必须在防御状态中输入方向指令。如果设置为"回避优先"的话，则只须同时输入方向和防御键便可以使出回避。建议大家设置为"回避优先"。

跳返则是容易被忽略的一个设定。看名字很容易让人想到空中受身，其实跳返就是即时防御。只要在敌人攻击到你的瞬间按防御键，即可使出跳返，成功的话不但具有攻击力，而且能令敌人无条件陷入昏迷状态。活用跳返将使游戏难度下降不少，而且本作的跳返事关大武斗会的挑战状，因此一定要多加练习。



关于人名 本作中有不少角色的名字都是用日文假名书写的，为避免错误、方便阅读，这里先把此类角色的正统译名公布一下：かすが——春日、いつき——伊月、まつ——阿松、ザビー——扎比、お市——阿市。

战术解析篇

能力解说



尽管升级时不增加攻防，但升级依然是最重要的环节。除了靠升级和装备来提升体力和攻防外，还可以通过购买增加体力和攻防上限的道具来增加能力。不过这些道具数量有限，而且越卖越贵。

经验值	用"石"为单位，累计到一定程度就会升级。
LV	最大100级。升级后体力上限会增加，达到一定级别后可以学会新的固有技、提升战极魄力等级、增加装备道具数。
体力	最大7万，升级后会增加，此外也有增加体力上限的装备道具。
婆娑罗	每个角色的此项数值是固定的，不会变化。
攻击力	最大2000，只能靠武器和装备道具来增加。
防御力	最大1000，只能靠防具和装备道具来增加。
战极魄力等级	最大3级，随等级上升而自动提升。
会心一击率	隐藏数值，影响会心一击出现几率，只能靠武器和装备道具来增加。仅有通常技会出现会心一击。
角色类型	分为力量、平衡、技巧3种，每个角色的类型都是固定的，游戏中不显示。

角色类型



这是游戏中的隐藏项目。游戏中将30名角色分为力量、平衡、技巧3种，角色类型的差异主要表现在破盾上，力量型角色只需通常技2击即可破盾，平衡型角色需要3击，技巧型角色需要4击。此外力量型角色在攻击敌人时有一定几率会令敌人处于大崩坏状态。本作新增的8名角色中，除本愿寺显如是力量型外，其余角色均为平衡型。

武器

器。每级武器的LV1形态均附有一个钥匙标志，这也是解锁一词的由来。



武器关系到角色的攻击力和会心一击率，部分武器还有附加效果。本作的武器依然是随机获得的，只要在战场上取得武具和豪华武具，过关后就有可能变为武器。每位角色都有8级武器，而每级武器又分100个LV。

本作依然保留了解锁的设定。每级武器必须在拿到该级的LV1形态后，才能在战场上随机取得该级武

等级	特殊附加效果	LV1解锁形态取得方法
1	无	初期装备
2	容易蓄婆娑罗槽	自由合战★★☆☆☆难度关卡中的豪华武具箱(高几率出现)
3	附加属性	在商店中有售
4	容易发生会心一击	把普通难度的天下统一模式通关，在夺取来的豪华武具箱里
5	容易蓄婆娑罗槽	在商店中有售
6	附加属性	把究极难度的天下统一模式通关，在夺取来的豪华武具箱里
7	搞笑武器，增加会心一击率	在商店中有售
8	效果不定	大武斗会100胜达成

以上公布的2级、4级、6级解锁武器取得方法并不是惟一的，事实上还有很多方法可以拿到，不过都得看运气。如在天下统一模式第一次远征时取得的豪华武具箱中就有可能出现解锁武器(普通难度为2级，困难难度为4级，究极难度为6级)。在困难或究极难度下挑战自由合战★★☆☆☆难度的关卡，也有可能从豪华武具箱中获得4级和6级的解锁武器。

防具



防具关系到角色的防御率，另外也有一些特殊效果。当角色装备不同的防具时，其服装也会发生变化，浓姬等角色的防具更是有如新服装。本作的防具依然是随机获得的，只要在战场上取得武具和豪华武具，过关后就有可能变为防具。游戏中每位角色均有3级防具，每级防具也有100个LV，而解锁设定对于防具来说同样是存在的。

等级	特殊附加效果	100%取得LV1解锁形态的方法
1	弹返指令输入有效时间变长	在商店中有售
2	受到攻击时婆娑罗槽的增加量上升	把困难难度的天下统一模式通关，在夺取来的豪华武具箱里
3	受到攻击时不容易出现硬直	大武斗会50胜达成

以上公布的2级解锁防具取得方法并不是惟一的，还有很多方法可以拿到2级防具的解锁，不过都得看运气。如在困难或究极难度下挑战自由合战★★☆☆☆难度的关卡，也有可能从豪华武具箱中获得2级解锁防具。

属性

名称	效果
光	破坏敌人的防御(敌将需数击，敌兵仅需一击)，并增加500点伤害值。
暗	打倒敌人时体力恢复250点。
炎	令敌人持续受到伤害，最终产生900点追加伤害值。
冰	令敌人的受创硬直增加，并追加300点伤害值。
雷	攻击时在周围产生感电，伤害值为300点，但不算连击数。
风	将敌人吸过来，攻击命中时增加600点伤害值。

商店

在战前画面中选择"买物"，便可进商店购物。购物自然是需要钱的，在游戏中流通的货币名为"小判"，单位是"两"。

商店中共有3种能力道具、3种武器、1种防具、1个角色专用道具和30种装备道具以供出售，其中武器和防具在前面已经解说过了。3种能力道具在一开始便可以购买，分别对应体力、攻击力、防御力。这3种能力道具各有10个，价格会越来越高。如果要想把某位角色练到最强的话，这30个能力道具是不能不买的。

30种装备道具要达到一定的过关次数才会出现在商店里，累计过关次数时角色不限，模式不限(大武斗会模式和对战模式除外)。商店中有不少好东西，如果你想快速把商品打出来的话，不妨选择苍红一骑讨ち这种短小精悍的关卡，用不了多久就能打出全商品了。

专用道具

游戏中每个角色都有一件该角色专用的装备道具。这个道具必须由对应角色装备才会发挥效果，其中既有相当实用的，也有纯属搞笑的。

在2代中只要在各角色故事模式的第4关完成特别恩赏，就会出现专用道具。由于本作取消了过去21名角色的故事模式，因此如果玩家在2代中未能拿全各角色的专用道具，就只能进黑店花30000两购买了。在本作新增的可使用角色中，仅有阿市、浅井长政和片仓小十郎可以在故事模式中免费取得，其他人也只有乖乖交钱的份儿。



若想免费取得阿市、浅井长政和片仓小十郎的专用道具，必须在故事模式的第4关，难度不限。出现特别恩赏获得的字样后，玩家还要自己去寻找。不过专用道具所在的宝箱是特别的金黄色，所在位置也不偏僻，找起来一点也不困难。具体条件如下：

阿市： 最北端一揆勃发，杀光所有的いつき亲卫队。注意在与伊月对战时还会不断出现亲卫队。

片仓小十郎： 长谷堂风云战，将忍者头全部击破。注意最后两个忍者头在与风魔小太郎对战时才会出现。

浅井长政： 农村防卫战，过关时民家至少幸免1个以上。注意本关打死三好三人众后就过关了，时间有限。宝箱就在附近，一找就能发现。

片仓小十郎

片仓小十郎实力不弱，隐藏技极杀需要打过故事模式第4章后才能使用，发动方法是按住□键不放。极杀状态中不能防御，挨打无硬直，攻击方式非常霸气。如果装备专用道具后阵亡，将会进入无限极杀状态。注意骑马后极杀就会消失，但只要再蓄一次就能回复。

抽奖

这是本作新增的系统。在战场上有可能获得名为バサラくじ的道具，这种道具可以视为彩票。在商店中按△键，就可以开始抽奖。玩家要从□、△、○中任选一个，结果分为3种，奖励则有6种。

如果你有耐性的话，可以通过反复存档读档来利用抽奖赚大钱。特别是在购买高价商品时，就算你只摸到一个八折优惠，也能便宜不少钱。



结果	奖励
残念赏	100两
当り	1000两、八折购物1次
大当り	10000两、半价购物1次、免费购物1次

服装

本作中每个角色有3种服装。每个角色的初期服装标记为壹，将天下统一模式通关之后可以拿到该角色的第二套服装，游戏中的标记为贰。此外每个角色还有一件第一套服装的染色版，游戏中的标记为壹染。只要将3个故事模式和5个外传模式全部通关，就可以拿到全部角色的壹染服装，为节省篇幅这里就不具体列出来了。

这次的天下统一支持双打，双打通关的话一次可以拿到两个角色的服装以及称号，非常划算。



快速升级法

本作要想快速升级，方法不外乎两种：一是挑战自由合战的苍红一骑讨ち。此关如能在一分钟内KO掉真田幸村，即可拿到8000点特别恩赏。再加上各种道具的辅助如荣光の杯、常暗の眼镜，顺利的话一次上万不在话下。秒杀真田幸村的方法多种多样，如装备备えの神水、手练の准备等等，均可顺利达成目标。而且此法过关快，顺便可以累计出战次数，以便早日打出好道具。调高难度之后，经验值还会有明显提升。



上面那个方法效率极高，但比较枯燥。如果嫌这个方法慢，那就还是推荐打大武斗会。这回的大武斗会难度下降后，过关时间也快了很多，快的话1个多小时就能搞定收工。只要中途不退出，双打的话过关就能一人拿50万经验值，相当可观了。

最后，如果你刷出了5本战国武艺全集，那就更不用说了，随便打一关的经验值就是2万石起。

迅速致富法

2代中最好的赚钱法就是让浓姬装备上提升连击数的武器道具以及あぶく钱の财布，去挑战普通或困难难度下的贱岳之战。开战后直取中路，将前田家的三人聚一起后进入秋津の渡り狂轰，很快就能无伤将敌人击毙过关，同时拿到大量的金钱。



这一代因为去掉了大量增加连击数的装备，再加上关键道具あぶく钱の财布的效果大减，使得2代中常用的浓姬贱岳行也没了用武之地。尽管利用浓姬的秋津之渡加上3级战极魄力的3倍HITS效果依然能够赚到不少钱，不过如果不装上一八の财布赌一赌4倍几率，拿到手的钱还是颇为有限。

除此之外的最佳赚钱法就是打极・武斗大会。打过极・武斗大会之后有100万。另外在武斗大会中有几个关卡会出现无数的金钱兵，只要不打死为首的斗士，金钱兵会无限出现。利用浓姬的秋津之渡可以用连击数赚到大量金钱，理论上可以拿到无限金钱，只要你有耐心。

高效打宝法

和2代一样，本作打宝同样是推荐挑战小田原急袭战。

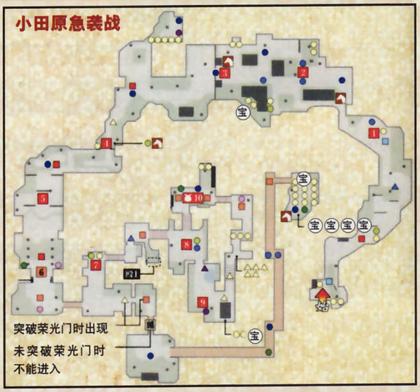
首先要装备上5个"一重のほうび"系列道具，这样在过关结算时会增加5个豪华玉手箱或武具箱。如果你的"一重のほうび"系列道具没有凑齐也没有关系，就拿"千手观音の祝福"和"武勋の誉れ"来凑吧。低难度推荐后者，高难度推荐前者。

如果算上连击数到500时出的武具(每关只限3个)，这样我们就拿到8个道具了。小田原急袭战拿到特别恩赏后(在荣光门关门前突破)会出现隐藏道路，在尽头可以拿到5个道具，加上击败9个武将和战场上的另外2个宝箱，总共是16个道具，加上之前的那8个道具，就可以拿到24个道具。

如果不追求数量的话，可以改装2度目のくじ引き卷和一八のおみくじ，这样就有两次洗牌的机会，打出好东西的几率自然大增，个人是每战必装备这两个道具的。一八のおみくじ抽中大吉的几率为2/64，每装备一个呼运のお守り就可以令几率上升1/64。大凶几率则恒定为4/64。全装备呼运のお守り赚豪华版也是相当不错的选择。

除了小田原急袭战外，小田原潜入战、桶狭间影武者战、四国重骑战也可以拿到24个道具。如果打厌了小田原急袭战，不妨来换换口味。

●：金钱 ●：饭团 ●：大饭团 ●：神水 ●：大神水 ●：惠比寿樽 ●：招财猫 ▲：箱子兵(金钱) ▲：箱子兵(神水) ▲：箱子兵(招财猫) 数字：武将(6为风魔小太郎，未突破荣光门时才会出现) 宝：武具或玉手箱 殴1：可以敲打的布景







障眼大法

即使到了最新的一作，障眼大法也依然存在，实在是让人感叹不已。所谓障眼大法，指的是部分敌人如果不出现在画面上的话就不会主动攻击玩家。这里所说的部分敌人包括弓箭兵、火枪兵、巨石兵、巨锤兵等大部分特殊兵种。只要我们转转视角，就算这些兵已经张弓搭箭，也会立刻变得毫无威胁。

利用这一点可以派生出很多战术，比如先背对敌人蓄力然后转动视角再使出蓄力技等等。当然这一招对于敌将是不成立的，不然这游戏就完全没难度了。

阿市 阿市的体力越少，黑手系招式的威力就会越大。通常技范围很赞，四面八方都能照顾到。专用道具也能够大幅提升黑手系招式的威力，婆娑罗技的最后数击威力更是狂增。固有技呻け死の华能秒杀杂兵，虽然能力飞降且不能出招，但是此技也附加吸血效果。

装备道具篇

本作的装备道具多达150个，比2代又多了30个。其中绝大部分都是在战场上随机取得的，只要在战场上取得玉手箱和豪华玉手箱，过关后就有可能变为装备道具。随机取得的道具同样是按照贵重度在不同难度下出现的，基本上贵重度高的道具容易在高难度下出现，贵重度低的道具容易在低难度下出现，玉手箱和豪华玉手箱也有一定影响。

除了随机取得的装备道具之外，其他道具均是需要满足一定条件才会出现的。这些道具大致可以分为以下四类，在表中会以特别的颜色标明。

红色 各角色的专用道具。具体请参看前面的“专用道具”部分。

蓝色 在商店中购入的道具。随着玩家过关次数的增加，便会出现在商店中。

紫色 利用称号点数换来的道具。具体请参看后文。

绿色 必须在天下统一模式通关后取得的玉手箱中拿到的道具，这部分目前名单还不完全，有待日后补完。

橙色 目前未确定是天下统一限定还是随机打出来的道具。

位置	名称	作用	贵重度
1-1	体力の宝珠	增加体力上限，等级越高效果越好，满级加1万	–
1-2	刚力の腕轮	增加攻击力，等级越高效果越好，满级加400	–
1-3	守护の铠	增加防御力，等级越高效果越好，满级加200	–
1-4	おにぎりのお守り	饭团回复量提高，等级越高效果越好	–
1-5	德用ひょうたん	神水回复量提高，等级越高效果越好	–
2-1	炎のお守り	敌炎属性追加伤害无效	2
2-2	雷のお守り	敌雷属性追加伤害无效	2
2-3	冰のお守り	敌冰属性追加伤害无效	2
2-4	风のお守り	敌风属性追加伤害无效	2
2-5	暗のお守り	敌暗属性回复效果无效	2
3-1	光のお守り	敌光属性追加伤害无效，且不会被破防	2
3-2	禁忌のお守り	敌全属性攻击无效，但敌无属性伤害变为1.1倍	4
3-3	狂战士の帷子	受到攻击时不容易硬直	5
3-4	才藏の世	受到弓矢、枪弹攻击时不容易硬直	4
3-5	清正の虎皮	玩家受到的伤害降低到3/4	5
4-1	逆鳞手甲	防御时自动跳返飞行道具	5
4-2	必胜だるま	会心一击率上升10%	1
4-3	连击扇子	连击维持时间由过去的1.5秒延长至2秒	2
4-4	鬼神の法具	每500连击时发动的狂热婆娑罗状态延长3秒，双打时为1.5秒	2
4-5	万年冰の水晶	战极魄力的维持时间延长3秒	3
5-1	韦驮天抄	移动速度变为1.35倍，战极魄力状态下变为1.6倍	2
5-2	疾风の鞍	马的移动速度变为1.35倍	1
5-3	跳ね返しの锷	更容易跳返敌人攻击(指令输入时间延长2帧)	1
5-4	猛将の怒り	婆娑罗技的威力提升1.5倍	6
5-5	八连星の极意	通常技的第八击必出会心一击	2
6-1	代偿の带纽	以红血代价换取一次在婆娑罗槽未满时放婆娑罗技的机会，红血状态下不能使用	3
6-2	鬼火の蜡烛	以红血代价换取一次在战极魄力槽未满时放战极魄力的机会，体力3/4以上为3级，1/2以上为2级	3
6-3	愚か者の法	玩家攻击力1.5倍，但敌人攻击力3倍	3
6-4	下克上の绘马	敌将攻击力变为0.8倍，体力变为3/4，玩家攻击力变为0.9倍，杂兵的攻击力变为1.2倍，体力两倍	4
6-5	复仇の刃	红血时攻击力上升1500	1
7-1	盾坏しの笼手	对持盾的敌人伤害变为1.5倍，同时装备第7行的5个道具变为2倍	1
7-2	忍者杀しの佩盾	对忍者的伤害变为1.5倍，同时装备第7行的5个道具变为2倍	2
7-3	大男杀しの面	对大体型敌人的伤害变为2倍，同时装备第7行的5个道具变为3倍	3
7-4	カラクリ坏しの胴	对机关系敌人的伤害变为2倍，同时装备第7行的5个道具变为3倍	5
7-5	武者杀しの兜	对武士、杂兵的伤害变为1.2倍，同时装备第7行的5个道具变为2倍	6
8-1	韦驮天のふりかけ	吃到饭团时移动速度一定时间内上升	3
8-2	练达の战法	战极魄力发动中的婆娑罗槽增加量上升	4
8-3	骂詈杂言の书	挑衅时婆娑罗槽的增加量上升	1
8-4	修罗の金刚杵	婆娑罗技发动中也可以增加婆娑罗槽	6
8-5	大谷の头巾	红血时的婆娑罗槽增加量上升	5
9-1	满腹数珠	所有的回复道具效果上升	2
9-2	无驮なき兵粮	体力全满时吃到饭团，将恢复婆娑罗槽	2
9-3	无驮なき神水	婆娑罗槽全满时吃到神水，将恢复体力	2
9-4	恶臭香炉	令杂兵处于一击杀的恐慌状态(忍者系杂兵会被吓跑)	5
9-5	升天香炉	令杂兵处于晕眩状态(大武斗会无效)	5
10-1	四番の棹	将敌人击飞的距离变为3倍	1
10-2	王将の奇迹	击飞距离上升至极限，被击飞的敌人有攻击判定	3
10-3	觉醒の烧印	装备中的武器防具全部变为满级	6
10-4	时をかける鞭	骑马时连击数不会被中断	4
10-5	黄金の招き猫	50人斩时出现经验值翻倍的招财猫	4
11-1	经验のかんざし	打倒一名敌人就增加1石的经验值	1
11-2	经验の栉	打倒一名敌人增加5石的经验值	4
11-3	葛より小判	宝箱兵全变成带钱的，宝箱里也全部都是钱	4
11-4	常暗の眼镜	看不到角色体力槽，但过关后所得的经验值增加0.5倍	5
11-5	あぶく钱の财布	关卡中出现的金钱大幅增加，但每受一次攻击就会金钱减半(大武斗会无效)	4
12-1	2度目のくじ引き巻	过关后决定战利品时增加一次重新抽取的机会	3
12-2	一八のおみくじ	根据运气来重新决定过关战利品的数量和质量	5
12-3	千手观音の祝福	最大连击数超过1000后过关，可以多拿一个豪华玉手箱(大武斗会无效)	2
12-4	武勋の誉れ	完成500人斩后过关，可以多拿一个豪华武具箱(大武斗会无效)	2
12-5	荣光の杯	过关时特别恩赏和地点攻略所得的经验值翻倍(大武斗会无效)	1
13-1	热唱びわ	战斗时的背景音乐变为西川贵教演唱的片头曲《BLADE CHORD》	2
13-2	热唱こと	战斗时的背景音乐变为能登麻美子演唱的片尾曲《眠れ绯の华》	2
13-3	热唱つづみ	战斗时的背景音乐变为玩家在画廊模式中最后选择的音乐	7
13-4	ごますり棒	装备后我方武将会大说胡话	2
13-5	白金切符	装备后有一名大姐姐不断称赞玩家并提供高价神水	2
14-1	备ぇの神水	以婆娑罗槽全满的状态出战	1
14-2	手练の准备	以战极魄力槽1级的状态出战	1
14-3	血の绊	体力每秒自动恢复60点，站在友军身边时恢复速度3倍，但防御中无效、大武斗会无效	6
14-4	心の绊	婆娑罗每秒自动恢复60点，站在友军身边时恢复速度3倍，但防御中无效、大武斗会无效	6
14-5	坏れかけの时计	极・大武斗会专用道具，每场战斗的限制时间+10秒	7
15-1	源内の苏生术	有一次死后复活的机会	4
15-2	上杉の盐	敌人体力两倍	4
15-3	暗君の阵幕	我方武将不会跟随玩家	1
15-4	兼续の前立て	过关后按我方幸存的武将数量，每人增加300石经验值	3
15-5	神の领域	过关后取得的经验值2.5倍，金钱两倍，但难度变为神之领域	7
16-1	呼运のお守り 赤	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，抽签相关的运气也会变好	1
16-2	呼运のお守り 青	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，抽签相关的运气也会变好	1
16-3	呼运のお守り 黄	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，抽签相关的运气也会变好	1
16-4	呼运のお守り 绿	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，抽签相关的运气也会变好	3
16-5	呼运のお守り 紫	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，抽签相关的运气也会变好	3
17-1	一重のほうび 地	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版(大武斗会无效)	1
17-2	一重のほうび 水	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版(大武斗会无效)	1
17-3	一重のほうび 火	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版(大武斗会无效)	1
17-4	一重のほうび 风	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版(大武斗会无效)	3
17-5	一重のほうび 空	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版(大武斗会无效)	3
18-1	金满储金箱 青龙	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	1
18-2	金满储金箱 白虎	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	1
18-3	金满储金箱 朱雀	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	1
18-4	金满储金箱 玄武	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	3
18-5	金满储金箱 狮子	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两	3
19-1	战国武艺全集 壹の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19-2	战国武艺全集 贰の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19-3	战国武艺全集 叁の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19-4	战国武艺全集 四の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
19-5	战国武艺全集 伍の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石	1
20-1	技の道标 前世	装备中的固有技等级变为1级，装备2个为2级，3个为3级	1
20-2	技の道标 现世	装备中的固有技等级变为1级，装备2个为2级，3个为3级	2
20-3	技の道标 来世	装备中的固有技等级变为1级，装备2个为2级，3个为3级	4
20-4	爆风のお守り	爆弹兵造成的伤害减半	2
20-5	一八の丸药	玩家体力为零随机复活，最低1次，最高8次	6
21-1	火事场泥棒の头巾	红血时依据连击数出现的金钱增加	4
21-2	追いはぎ包丁	打倒一名敌人就增加1两金钱	1
21-3	两利きの招き猫	招财猫带来的经验值两倍时间延长	3
21-4	绝好调のはちまき	体力和婆娑罗全满时，会心一击发生率上升	4
21-5	绝好调の笼手	体力和婆娑罗全满时，通常技的速度加快	6
22-1	怨念の再利用	杀人越多，玩家攻击力越高	5
22-2	刹那の见切り	跳返成功后攻击力上升，但受到伤害就会消失，且伤害加倍	3
22-3	六神の勾玉	属性攻击的追加伤害上升	5
22-4	愤怒の攻击	会心一击的攻击力上升	4
22-5	威力变化镜	装备中的武器防具效果取该角色全部武器防具中的最大值	3
23-1	一八の财布	过关后获得的金钱不是变为1/4，就是变为4倍	5
23-2	褒美の大判	过关时额外获得等于特别恩赏1/4的金钱(大武斗会无效)	6
23-3	锻冶屋の槌	过关时拿到的武具、豪华武具必定变为比装备中武具等级高的武具	4
23-4	バサラくじ引换券	过关时拿到バサラくじ的几率上升	1
23-5	锻炼用拘束具	过关时因击破人数取得的经验值变为1.5倍，但体力最大值狂减	6

浅井长政 特摄英雄浅井长政的实力也很强。专用道具能让他保持3分钟巨大光剑状态，平常用来冲关或是打大武斗会实在无敌。长政的空中△在命中敌人后按住△，可以使出滑行攻击。固有技无言・即杀讲究按键时机，不可乱按，练熟后威力大增。

位置	名称	作用	贵重度
24-1	胜哄の杯 阴・阳	过关时因击破人数取得的经验值变为1.2倍，双打时两人一起装备的话将翻倍	1
24-2	达人の眼镜	跳返成功时敌人进入刻印状态	2
24-3	二重の瞬き	刻印状态的维持时间变长	4
24-4	连击の后光	婆娑罗技发动时，关卡中的所有敌人都进入刻印状态	7
24-5	火事场の马鹿力	红血时发动婆娑罗技，将自动变为究极婆娑罗技	7
25-1	龙の右目	片仓小十郎专用。体力为零时自动复活，并保持极杀状态直至过关	7
25-2	漆黑の花嫁衣裳	阿市专用。出现黑手的固有技以及婆娑罗技威力上升	7
25-3	光の剑	浅井长政专用。开战后3分钟内刀和盾附加光之力	7
25-4	无限六爪流	伊达政宗专用。维持六爪流状态，但防御力低下，且不能防御和回避	7
25-5	大喷火	真田幸村专用。红血前始终处于战极魄力状态，且附加炎属性，但防御力极低	7
26-1	倾奇者が通る	前田庆次专用。挑衅时周围的杂兵会一起跳舞	7
26-2	战友の笼手	丰臣秀吉专用。可以对我方人员使用投技	7
26-3	黑ノ焰	织田信长专用。将全部防御力转化为攻击力	7
26-4	长曾我部应援团旗	长曾我部元亲专用。红血时普通攻击必会心一击	7
26-5	もう一つの剑	春日专用。非红血状态下会有一个分身辅助攻击	7
27-1	ふしぎな金平糖	森兰丸专用。开战后1分钟内处于战极魄力状态，但1分钟过后体力只剩1/4	7
27-2	空蝉の极意	猿飞佐助专用。体力变红时自动发动3次空蝉，同时体力上升	7
27-3	百兽の女王	阿松专用。动物系固有技、婆娑罗技、骑马时的攻击力提高	7
27-4	佳人薄命の假面	竹中半兵卫专用。体力不断减少，但获得的金钱增加	7
27-5	黄泉がえりの香	明智光秀专用。体力为0时自动发动婆娑罗技，婆娑罗技中可以回复体力，但仅限一次	7
28-1	日轮の冠	毛利元就专用。发动陷阱系固有技时不容易被中断	7
28-2	战蔷薇	上杉谦信专用。挑衅时可以冻住周围的敌人	7
28-3	剑豪の德利	岛津义弘专用。吃了神水或惠比寿樽后，在受到攻击前连击数上升	7
28-4	爆裂风林火山	武田信玄专用。婆娑罗技中固有技的连击数+5	7
28-5	爱妻便当	前田利家专用。每分钟攻击力略微上升	7
29-1	プラズマ发生装置	本多忠胜专用。攻击形态中的火炮变为电浆弹	7
29-2	胡蝶のかんざし	浓姬专用。地面上的通常攻击改为拳脚，但其他招式不受影响	7
29-3	入信者募集の贴纸	扎比专用。被击倒的人会变为信徒，过关后根据信徒数量还能获得钱	7
29-3	ハンマー忘れた!	伊月专用。装备后空手出战，且不能回避和防御，其他角色装备后有特殊台词	7
29-5	二天一流卑奥义	宫本武藏专用。挑衅攻击力大幅上升	7
30-1	旋风の落し物	风魔小太郎专用。空中攻击命中时连击数+1，打倒空中的敌人金钱+5	7
30-2	北条家无限炙	北条氏政专用。固有技北条家最高炙的时间延长，受到攻击保持炙状态不变，连击数+1	7
30-3	守护神の怒り	德川家康专用。固有技本多忠胜出阵せよ可以安全发动，而且忠胜的火炮变为电浆弹	7
30-4	传说の舞台	今川义元专用。固有技なないろ晴舞台使用时，周围的敌人会跟着一起跳舞	7
30-5	风吕院帝	本愿寺显如专用。固有技特选 筋肉玉可以安全发动，而且发动中受动的伤害减少	7

注：位置一栏中，“-”前为行数(从上往下数)，“-”后为列数(从左往右数)。如24-4即表示其位置在第24行第4列。全装备道具的位置可在战前画面中“装备”的“アイテム”中查看。



难度

本作共有4个难度：普通、困难(难しい)、究极、神之领域(神の领域)。游戏初期可以选择普通、困难、究极3个难度。本作的究极难度并不算难，对于练满的角色来说，大概只有小牧长久手等少数关卡会有点威胁。

最高难度神之领域需要装备了道具神の领域后才会出现，只要装备了这个道具，任何难度都会变成神之领域难度。此难度下获得的经验值为2.5倍，金钱为2倍。这个难度比起究极来要难上不少。

不同难度之间，除了敌人的攻防能力有明显上升外，敌人的样子也会有明显变化。在普通难度下敌兵多为轻装上阵的足轻，而高难度下就成为全副武将的侍大将了。另外敌大将战极计的积攒速度也会提高。

天下统一篇

基本规则

在天下统一模式中，整个日本被划为18个诸侯国，玩家要扮演其中一方去统一日本。天下统一采用回合制，每回合内玩家可以进攻与自己相邻的任一敌对势力，只要战胜对手就可以取得对手的全部领地。CPU之间有可能发生战争，一旦发生战争的话必定会有一方失败。因此理论上通关需要打17仗，但实际上NPC间每战斗一次，玩家就可以少打一仗。



用任意角色将天下统一模式通关之后，就会出现该角色的2P服装，难度不限。另外也有天下统一模式通关后才能拿到的装备道具。

宝物设定

开始玩天下统一模式时，首先会随机分配各势力的宝物，当玩家决定好之后，就会正式开始游戏。当一方势力被消灭之后，该势力拥有的宝物就会被夺走。当玩家打败电脑控制的敌势力后，可以从该势力所拥有的道具中任选一个据为己有，然后在天下统一模式通关后进行结算。

宝物有等级的设定，该势力拥有多少个国家，该势力拥有的宝物就有多少级，战斗难度也和势力大小成正比。宝物等级最高10级，部分装备道具必须从宝物中取得。目前已确定必须以此方法入手的道具有：

普通难度高几率出现，难しい、究极难度低几率出现：一重のほうび 火、荣光の杯、鬼神の法具、金满储金箱 朱雀、呼运のお守り 黄、韦驮天のふりかけ、战国武艺全集 叁の卷、热唱こと、技の道标 现世

难しい难度高几率出现，究极难度低几率出现：一重のほうび 空、上杉の盐、黄金の招き猫、金满储金箱 狮子、呼运のお守り 紫、战国武艺全集 伍の卷

究极难度高几率出现：血の绊、心の绊、咒灭の隐し剑

乱入

在天下统一的进程中，有时会遇到宫本武藏乱入挑战。此战比较特殊的一点就是有时间限制，快速将其打倒的话就能拿到大量的钱。如果在赏金数量减为零前仍不能将其击败，战斗就会强制结束。

在本作中还增加了松永军乱入的剧情，松永军乱入后会强制打松永军迎击战。此仗无论胜负都可以继续游戏。

乱入的发生条件是随机的。第3次战斗结束后就有可能出现，时间越晚，玩家领地越大，发生几率就越高。可以用反复读档来让其出现。



快速统一心得

打天下统一模式最主要的一个目的就是拿武将的服装，此外还有部分称号也必须在此模式中完成，为此我们需要快速统一。

首先推荐的是双打，双打一次可以拿两名武将的服装和称号。本作和《无双》不一样，战场多为单线式的，即使一人分控两角也没有任何难度。而且天下统一可以中途存档，我们大可中途用一人打，最后再来一场双打，一样可以成功。

前面已经说过，CPU间每发生一场战斗，就意味着玩家可以少打一仗。依纱迦的个人经验来看，每个回合CPU间最多爆发3场战斗，通过反复读档可以确保这一点。这样算下来的话，最快打5场战斗就能统一。通过反复读档还可以调整CPU的势力，比如想拿到高等级宝物的话就可以刻意培养一个超级大国，如果怕难度太高的话可以考虑分散敌国势力。

地狱少女 本作的阿市真是像极了《地狱少女》里的阎魔爱。不但说话总是一副死去活来的声调(两人声优都是能登麻美子)，而且搞笑武器也是巨大的草人。本作阿市的剧情也相当出彩，最后在本能寺与信长两人对笑的场面也很经典。声优控们不要错过了。

战场指南篇

战场道具

在本作中打倒指定的敌人也会出现道具。其中兵长系敌人会出现回复道具，敌将系敌人会出现武具箱或玉手箱，强敌会出现豪华武具箱或豪华玉手箱。在过关时低等级或未解锁的武器和防具会换算为金钱，低等级或已入手的装备道具则会换算为经验值。此外还有可能拿到彩票。

除了杀敌之外，战场上还有盛放着道具的箱子。红色的箱子里是回复道具，蓝色的箱子里是钱、武具箱或玉手箱，而咖啡色的箱子里是豪华武具箱或豪华玉手箱。战场上还有一种身背箱子的敌人，其身上的箱子同样有着颜色的区别。红色表示里面是回复道具，蓝色表示里面是招财猫或武具箱，金色则表示里面是钱。只要干掉这种敌人，箱子里的道具就会出现。



饭团
回复体力，回复量随难度变化。普通为最大值的25%，难しい为20%，究极为15%。



大饭团
回复体力，回复量随难度变化。普通为最大值的50%，难しい为40%，究极为30%。



神水
回复婆娑罗，回复量随难度变化。普通为最大值的25%，难しい为20%，究极为15%。



大神水
回复婆娑罗，回复量随难度变化。普通为最大值的50%，难しい为40%，究极为30%。



惠比寿樽
回复体力和婆娑罗，回复量随难度变化。普通为最大值的50%，难しい为40%，究极为30%。



大惠比寿樽
体力和婆娑罗完全恢复，不受难度影响。



招财猫
30秒内入手经验值两倍。



玉手箱
过关后会变成装备道具。



武具
过关后会变成武器或防具。



豪华玉手箱
同玉手箱，但质量更好。



豪华武具
同武具，但质量更好，有可能出现解锁武器和防具。



秘宝
各角色的专用道具。

战斗心得

所谓战斗心得，其实基本上就是对有名武将的心得。和2代一样，本作的杂兵和大众脸武将几乎对玩家构不成威胁，高难度下仅有铁炮兵和鬼兵不可硬拼。不过当你看到大众脸武将浑身冒火时，那就是要施展攻击了，如果没信心的话最好是躲远一点。

与有名武将战斗时，先防御其招式再以普通攻击还击是最基本的战术。但部分敌将如织田信长、松永久秀，玩家如果不熟悉其招式的话很难抓住还手的机会。如果不幸被敌人连击，最好是施展婆娑罗技或发动战极魄力，事先储好能量会好很多。

敌将的战极魄力是一定要小心的。敌将受到攻击时，其体力槽下方的蓝色槽会不断增加，涨满之后靠近敌将，他就会发动战极魄力了。敌将的战极魄力特性与我们类似，只是我们可以用婆娑罗技将打掉，另外也可以将处于战极魄力状态下的敌将击毙。一般情况而言，落荒而逃是最保险的。但由于视角问题，背对屏幕逃是很危险的，一定要尽量将敌将保持在屏幕上，这样才能及时做出应对。



特别恩赏



在游戏的每一关里，只要满足特定的条件，就能获得特别恩赏。如果顺利达成条件的话，屏幕上会出现特别恩赏获得的巨大字样，这样过关后就能取得额外的奖励。

在2代中，特别恩赏关系到各角色的专用道具入手方法，非常重要。而在本作中仅有故事模式的3个人用得着这个方法。不过我们依然要将全64个战场的恩赏条件公布于世！（战场顺序以难易度为顺。）

姊川蹂躏战	4个砦全部占领
姊川成败战	成功守住所有的砦
稻叶山城の战い	击破所有的防卫队长
上田城出击战	击败除德川家康外的所有敌将和兵长
上田城电击战	击败除真田幸村外的所有敌将和兵长
小田原急袭战	在小田原城门关门前进入
小田原潜入战	在北条氏政逃亡后的3分钟内追上他
ザビー教追放战	击败所有的メカザビー
热血！武田道场 壹	4分钟内过关
长谷堂城突破战	3分钟内到达伊达本阵
人取桥の战い	破坏所有的冰块
前田家家中战	击败除阿松外的所有敌将和兵长
姊川降魔战	腐食香炉全部破坏
严岛の战い	在毛利元就逃跑前快速将其击败
桶狭间影武者战	在今川军援军到来前击败真正的今川义元
川中岛会战	我方武将至少存活1人以上
川中岛渡河战	上杉谦信出现前全灭上杉军的防卫队长
最北端一揆勃发	杀光所有的いつき亲卫队
贱岳湖畔战	在前田利家和阿松会合前击败其中一人
濑户内海战	击败除丰臣秀吉外的所有敌将和兵长
武田战线强行突破	成功守住街道
热血！上田城	从城顶奇袭真田幸村
本愿寺黄金传说	击败本愿寺显如前获得5000以上的钱
春日山忍法帖	消灭春日的本体和所有分身
小牧长久手の战い	3次击败本多忠胜
最南端灼热战	消灭所有的敌将和兵长
四国重骑战	击破所有的重骑
双龙の决斗	与伊达政宗的第一战在30秒内解决战斗
高松城上陆战	完成护送100人上船的任务
手取川の战い	雪组组长全部击败
长筱骑马特攻战	在3名铁炮补充队回本阵前将其干掉
长筱铳击战	完成击破20个骑马队长的任务
农民护卫战	民家至少幸免1个以上
长谷堂城猛追战	击败除前田庆次外的所有敌将和兵长
热血！武田道场 贰	在达摩叩击的环节中得分超过12000
本能寺乱入战	遭遇织田信长和明智光秀后在2分钟内全部击败
三方原の攻防	在本多忠胜起动前击败德川家康
严岛夺还战	在全部的重骑启动前将其击破
稻叶山策略战	夺取左上角的炮台八云
大坂冬の阵	击败除丰臣秀吉外的所有敌将和兵长
京都けんか祭	击破200个跳舞的人
ザビー城脱出计画	击败除扎比外的所有敌将和兵长
贱岳の战い	不夺取任何砦，直接击败利家、庆次、阿松
苍红共斗战	遭遇明智光秀和森兰丸后，1分钟之内将两人击破
长谷堂风云战	击败全部的忍者头
本能寺宿命战	击败所有的敌部队长
本能寺の变	夺取全部的据点
三方原逆袭战	夺取兵粮库
山崎布阵战	抢在明智光秀前到达天王山顶
山崎灭杀战	击败所有的敌部队长
安土顶城战	3分钟内通过斗技场
大坂夏の阵	3分钟内击破本多忠胜
川中岛の合战 地	鹤翼阵发动后1分内击败真田幸村
川中岛の合战 天	车悬阵发动后1分内击败春日
严流岛の决斗	击败宫本武藏(天下统一模式限定)
宿命！川中岛の合战	遭遇武田信玄和上杉谦信后在2分钟内全部击败
摺上原双龙阵	击败除伊达政宗外的所有敌将和兵长
关原の战い	德川军本队退却
苍红一骑讨ち	1分钟内过关
大佛殿炎上战	破坏所有的不死香炉
天王山抹消战	1分钟内击败猿飞佐助和春日的分身
热血！武田道场 叁	击败武田信玄的全部分身
本能寺最终决战	击败除织田信长外的所有敌将和兵长
松永军迎击战	救出全部4名人质并将其护送至城门









搞笑剧情 手取川之战：上杉谦信舞蹈般的出阵动作，还有那票雪组的变态。同关大喊"无敌"的直江兼续也是一大笑点；真田幸村外传：子安武人配音的猿飞佐助有极为活跃的表现，装真田幸村大喊"お馆样"时让人笑喷了，武田信玄的操作失败和猥琐假面也很强。

难点解析

姉川降魔战 按正常打法是见不到腐食香炉的。玩家必须在桥拉起来之前将桥前的敌人全灭，之后就能过桥直线前进，这样才能见到腐食香炉。

小牧长久手の战い 本多忠胜共要打3次，其中第3次的本多忠胜可谓本作中最强的敌人，要想挑战他的话得有相当的觉悟。推荐在神之领域难度下挑战。

大佛殿炎上战 此关的特别恩赏不算难。不过如果能在1分钟内消灭三好三人众，就可以打开隐藏的门，里面有不少好东西。但如果打败三好三人众，未破坏的不死香炉就不能破坏了。



松永军迎击战 此关是在天下统一模式中随机出现的，是游戏中数一数二的难关。人质一共4名，正好在初期4个敌部队长附近。救出人质后还得跟着他一起往回撤，这些人质的HP很低，一不小心就会死亡。另外如果松永久秀登场的话，就无法搭救人质了。

大武斗会篇

双人系统

多达一百关的大武斗会在本作中依然健在，不过这次不但可以双打，而且可以一人控制两名角色进行挑战！因此眼瞅着大武斗会的难度就"蹭蹭蹭"地往下降。



在战斗中，只要同时按R1+R2，就可以实现瞬间换人。待机的角色可以慢慢恢复体力，而玩家控制的角色如果死掉的话也不会GAME OVER，只要过关就能以红血状态复归。两名角色的体力和婆娑罗都分开计算的，惟有战极魄力是一起算的。

双人出战的话，获得的经验值是两人平分，而总数不变。打过大武斗会50层后，可以获得两名角色的第3件解锁防具；打过大武斗会100层后，可以获得两名角色的第8件解锁武器，同时开启极·大武斗会。

极·大武斗会

大武斗会和极·大武斗会的区别在于，大武斗会的奖品是经验值，而极·大武斗会的奖品是金钱。通过极·大武斗会的50层和100层同样有武器和防具赠送。

极·大武斗会有一个附加规则，那就是每层都有限制时间，如果时间结束后仍不能过关则算失败。如果过关时仍有剩余时间，则会累积到下一关中去。

限制时间的设定看似吓人，其实不然。因为极·大武斗会的难度和大武斗会并没有太大区别，每关都不会花掉太多时间，到最后根本用不完。



连胜奖励

大武斗会过关时可以获得经验值作为奖励，连胜数越高奖励也越惊人，若能一口气打过一百关，可以拿到多达100万的经验值！在极·大武斗会中100连胜则可以拿到100万两金钱！

游戏中每打过十关就会有一次退出的机会，退出时可以保存进度。在大武斗会中，读取中断记录还能接着之前的关数打，只是连胜奖励又会归零。而极·大武斗会虽然允许玩家中断记录，但读取中断记录也只能从第1关开始挑战，因此极·大武斗会必须一口气打完。

挑战状

这是大武斗会的特有要素。所谓挑战状，就是给玩家出的课题，一共20张，每张3个挑战。完成挑战状可以获得金钱奖励，全部完成的话接下来在大武斗会中取得的金钱的经验值统统翻倍，并能解开对应的称号。

每张挑战状的每个课题都必须在一关之内完成，不能累计，但3个课题不必在一关内同时完成。活用每十层一次的存档机会，难度会下降不少。总共60个课题可以分为以下11类：

？Hitsコンボを決めてみせよ！	打出？连击
？两稼いでみせよ！	赚到？两金钱
敌を？人击破してみせよ！	击败？人
？分以内に胜利してみせよ！	？分钟以内过关
跳ね返しを？回決めてみせよ！	跳返？次
挑发を？回決めてみせよ！	挑衅？次
无伤で胜利してみせよ！	不受伤过关
ガードを使わずに胜利してみせよ！	不使用防御过关
バサラを使わずに胜利してみせよ！	不使用婆娑罗技过关
战极ドライブを使わずに胜利してみせよ！	不发动战极魄力过关
跳ね返しを？回決め无伤で胜利せよ！	跳返？次且不受伤过关

这11类课题中，真正有难度的只有连击、金钱、人数以及跳返且不受伤过关。下面分别解说一下。

连击、金钱、人数其实都可以归为一类，因为敌人越多，连击数就越高，获得的金钱也就越多。推荐关卡自然是没有敌大将、只有斗士，且杂兵会源源不断出的关卡。推荐人选是浓姬，只要让她进入秋津の渡り，狂按□键就能轻松完成连击了。

跳返且不受伤过关的难度的确很高，第20张挑战状要求最高5次跳返。推荐人选是明香光秀和扎比，前者的守护的铠骨、后者的天使あれ都是可以护体的招式。有了这两招，就算一时失手也有挽回的余地，大不了失败就闪，找个空地方再发动即可。装备方面可以用第一套防具以及跳ね返しの铠，会让难度下降不少。我个人是在第51层完成的。



百层制霸心得



如果每十层就保存一次进度的话，百层制霸根本没有难度可言——当然前提是等级够高，武器防具也有一定规模。如果想一次搞定百层，最好是选择一个强者带队。两人过关之后，都能够取得武器和防具。

装备道具方面，推荐的有：清正の虎皮、猛将の怒り、怨念の再利用、威力变化镜、觉醒の烧印。其中怨念の再利用是根据杀敌数量来提升攻击力，百层大武斗会打下来少说也要杀一千多人，这样累计下来在60层之后玩家的攻击力就相当夸张了，可谓见谁秒谁。威力变化镜和觉醒の烧印一起装备的话，等于武器和防具的数值始终为最强，这样玩家就可以根据武器和防具的特性来决定装备哪个。

最后是强角推荐，这是给那些对游戏还不太熟悉的玩家准备的。

上杉谦信：拥有游戏中的最强固有技神速，发动后连按□键即可使出杀招。第一下击中对手后，只要控制好方向绕着敌人转圈，可以秒杀任何敌将，连爆战极魄力的机会都不给。

真田幸村：固有技火焰车相当厉害，利用障眼大法发动之后即可转死大部分敌人。其专用道具能使他在红血前始终处于战极魄力状态且附加炎属性，虽然此状态下防御力超低，但是绝对厉害。需要注意的是战极魄力状态下不能换人，要想换人的话得等到他红血才行。

春日：婆娑罗技非常厉害。密仪 阳炎是极强的反击技，只须连按△键即可静候其发动。2代中光用密仪 阳炎这一招，便足以制霸大武斗会。本作虽然性能下降，但是依然相当可怕。

浓姬：秋津の渡り是赚钱、赚连击数的好招，用这招单挑不怕任何对手。按住□键蓄力可在一段时间内射出距离无限的贯通弹，利用蓄力加上秋津の渡り制霸大武斗会不在话下。

本多忠胜：战国最强不是盖的，光是□连按就能扫荡群魔了。援护形态和突进形态混用，可以秒杀前方的敌人。还有那夸张的婆娑罗技，简直就是人挡杀人，佛挡杀佛。

阿松：专用道具可提升动物的威力，装备之后婆娑罗技和"怒れ、五郎丸！"两招便可横扫千军，经常是熊还没消失就已经过关了。遇到大型机关也可以轻松搞定，真正的"谈笑间强虏灰飞烟灭"。

活宝两只 今川义元：其舞蹈般的动作满是笑点，隐藏服装是圣诞老人，最搞笑的是过关后的胜利动作。关键词：虐畜；德川家康：搞笑武器居然是炸虾一只，而且打起来貌似弹性不错，着实令人喷饭。召唤本多忠胜的固有技让人无语。

称号全解篇

称号简介

在2代中，把天下统一模式通关后，如果玩家达成了特定条件，还可以获得称号。而在本作中，称号改为在任何模式(对战除外)中均可以获得，当然模式限定的称号依然得在相应的模式中拿。

称号总共有84个，每个称号都对应一定的点数，点数可以累计但不能重复获得，总分为800分。点数累计到一定程度，可以获得特殊的奖励。累计100点可以获得热唱つづみ、200点可以获得神の领域，300点可以获得火事场の马鹿力，400点可以获得坏れかけの时计，500点可以获得连击の后光。500点以上不会再有任何奖励。

部分称号在2代中就已经出现了，如果在2代中已经拿到了，那么在继承记录后就可以直接获得。



全称号一览

位置	名称	达成方法	点数
1-1	初めてのFEVER	最大连击数500HITS以上达成后过关	1
1-2	コンボマスター	最大连击数2000HITS以上达成后过关	5
1-3	スーパーコンボ	最大连击数10000HITS以上达成后过关	25
2-1	热唱侍	任意一关装备热唱系道具后过关	1
2-2	あんたが大将	任意一关装备ごますり棒后过关	1
2-3	桃色大将	任意一关装备白金切符后过关	1
3-1	心眼の达人	任意一关装备常暗の眼镜后过关	3
3-2	リセット侍	任意一关装备2度目のくじ引き券后过关	1
3-3	おみくじ侍	任意一关装备一八のおみくじ后过关	1
4-1	ギャンブル侍	任意一关装备あぶく钱の财布后过关	1
4-2	くいしんぼう将军	任意一关单人吃掉30个以上的饭团	3
4-3	钢铁の肝脏	任意一关单人吃掉30个以上的神水和惠比寿樽	3
5-1	财宝ハンター	任意一关单人获得24个以上的玉手箱和武具箱	12
5-2	逆转ホームラン	任意一关在重伤红血状态下过关	3
5-3	逆转满垒ホームラン	任意一关在重伤红血状态下用究极婆娑罗技击败敌总大将过关	5
6-1	バサラ者	任意一关用婆娑罗技击败敌总大将过关	3
6-2	挑发王	用挑衅技击败敌总大将过关	5
6-3	见切りの名手	用跳返击败敌总大将过关	3
7-1	百战炼磨の兵	全模式累计通关100关	5
7-2	百万长者	取得的金钱数量超过100万两	8
7-3	ゴールドメンバー	用任意一人买完商店里的全部商品	15
8-1	道具マニア	集齐装备道具	40
8-2	武器マニア	集齐全武将的武器	40
8-3	防具マニア	集齐全武将的防具	30
9-1	合战マスター	自由合战全64关通关	20
9-2	爱MAX	全武将等级MAX	100
9-3	THANK YOU FOR PLAYING	总游戏时间超过100小时	30
10-1	天下人	把普通难度的天下统一模式通关	10
10-2	日本一	把难しい难度的天下统一模式通关	15
10-3	宇宙一	把究极难度的天下统一模式通关	20
11-1	ワンパターン武者	天下统一模式里，任意一关不使用固有技和婆娑罗技过关	1
11-2	ワンパターン将军	天下统一模式里，任意一关只使用婆娑罗技过关	5
11-3	千军万马の兵	天下统一模式里，任意一关骑马达成胜利条件	3
12-1	バサラ大将	天下统一模式里，所有的敌总大将都用婆娑罗技击败过关	10
12-2	STYLISH	天下统一模式里，任意一关无伤过关	13
12-3	SUPER STYLISH	天下统一模式里，在究极难度下不中断通关，且至少有一关无伤	50
13-1	阿修罗道	天下统一模式里，不中断通关	3
13-2	电光石火の兵	天下统一模式里，通关时间在3年12月以内	9
13-3	财宝ブリーター	天下统一模式里，取得Lv.10的宝物	10
14-1	智勇兼备の将	天下统一模式里，通关时总杀敌数在100以下	10
14-2	万夫不当の兵	天下统一模式里，通关时总杀敌数在7000以上	10
14-3	FEVER侍	所有关卡的最大连击数都超过500	7
15-1	人类最强	天下统一模式里，击败挑战者宫本武藏	5
15-2	铁壁ガートマン	天下统一模式里，在松永军迎击战里拿到特别恩赏	8
15-3	ゴッド英雄	天下统一模式里，全关卡装备神の领域后通关	30
16-1	天上天下唯我独尊	天下统一模式里，不装防具道具仅装1级武器打过究极难度的全部关卡	25
16-2	鸡侍	天下统一模式里，拿8级武器打过普通难度的全部关卡	8
16-3	完全制霸	全部30人均完成天下统一	22
17-1	奥州笔头	用伊达政宗完成天下统一	1
17-2	天霸绝枪	用真田幸村完成天下统一	1
17-3	绚丽豪壮	用前田庆次完成天下统一	1
18-1	裂界武帝	用丰臣秀吉完成天下统一	1
18-2	征天魔王	用织田信长完成天下统一	1
18-3	天衣无缝	用长曾我部元亲完成天下统一	1
19-1	月下为君	用春日完成天下统一	1
19-2	破邪清真	用森兰丸完成天下统一	1
19-3	苍天疾驱	用猿飞佐助完成天下统一	1
20-1	贤才瞬丽	用阿松完成天下统一	1
20-2	苍烈瞬蹦	用竹中半兵卫完成天下统一	1
20-3	冷眼下瞰	用明智光秀打过天下统一	1
21-1	诡计智将	用毛利元就完成天下统一	1
21-2	神速圣将	用上杉谦信完成天下统一	1
21-3	一刀必杀	用岛津义弘完成天下统一	1
22-1	战神霸王	用武田信玄完成天下统一	1
22-2	豪放磊落	用前田利家完成天下统一	1
22-3	战国最强	用本多忠胜完成天下统一	1
23-1	缭乱无比	用浓姬完成天下统一	1
23-2	南蛮我道	用扎比完成天下统一	1
23-3	天真烂漫	用伊月完成天下统一	1
24-1	天惊动地	用宫本武藏完成天下统一	1
24-2	仁吼义侠	用片仓小十郎完成天下统一	1
24-3	信义不倒	用浅井长政完成天下统一	1
25-1	幻妖言惑	用阿市完成天下统一	1
25-2	东照权现	用德川家康完成天下统一	1
25-3	信财成皇	用本愿寺显如完成天下统一	1
26-1	老成刚毅	用北条氏政完成天下统一	1
26-2	虚张声势	用今川义元完成天下统一	1
26-3	疾风翔恸	用风魔小太郎完成天下统一	1
27-1	挑战制霸	完成1张大武斗会的挑战状	1
27-2	挑战完全制霸	完成全部20张大武斗会的挑战状	20
27-3	大武斗会霸者	打过大武斗会的100关	10
28-1	极·大武斗会霸者	打过极·大武斗会的100关	30
28-2	大武斗会超人	不中断打过大武斗会的100关	20
28-3	大武斗会神	不中断打过大武斗会、极·大武斗会	50





注：位置一栏中，"－"前为行数(从上往下数)，"－"后为列数(从左往右数)。如11－2即表示其位置在第11行第2列。全称号的位置可在"ギャラリー"的"称号"中查看。

难点解析

最难取得的称号，自然是THANK YOU FOR PLAYING，必须玩100个小时。不过由于称号的奖励最多只到500，因此拿齐的意义不大。这里就对比较难拿的几个称号进行简单解析。

挑衅王 推荐人选是宫本武藏(须装备专用道具二天一流卑奥义)、上杉谦信(须装备专用道具战蔷薇)。为防止敌将中断你的挑衅动作，建议在战极魄力状态中使用。

智勇兼备の将 选择的关卡一定要慎重，可以用存档/读档来进行调整。能直取敌总大将的关卡是最好的。

万夫莫敌の兵 遇到号角兵就不要轻易放过，一定要杀到无兵可出之后再走。另外还要用存档/读档来减少CPU间的战争，以争取多打几战再通关。

财宝ハンター 参见前面的"快速打宝法"部分。

财宝ブリーター 其实就是要让电脑培养出一个拥有十国势力的超级大国。只需选个靠边的势力开始游戏，然后通过反复存档/读档保证一个远离我方的势力不断壮大。

合战マスター 必须将自由合战的64关全部打过才算完成。是否打过可以从过关时间统计来判断，注意不同难度下过关时间是分开统计的，不过任意难度下过关都算数。

挑战完全制霸 参见前面的"挑战状"部分。

结束语

当我两个小时内用上杉谦信带着两名1级的新人接连通过大武斗会和极·大武斗会之后，谦信在我心目中的地位一瞬间达到了神的高度。他(？)发动神速时那优雅的动作和高效的杀戮，令我不禁想起了《大剑》(CLAYMORE)中的"微笑的特蕾莎"，巧合的是两人的声优正好都是朴璐美。真不愧是排名第一的高手，不用解放妖力就能轻松过一百层——你问我什么叫解放妖力？那个玩意儿在游戏里好像叫战极魄力吧？（某编语：他已经疯了……）

搞笑武器 新增角色的搞笑武器中，最有趣的是片仓小十郎的葱和浅井长政的伞。小十郎的葱砍着砍着就像花一样谢了，不过只要发动极杀就能让其复挺；浅井长政的伞上写着"正义"二字，在剧情动画中还会配合动作一张一合，一看就是认真做过的。

SD 高达 G 世纪 战魂	NBGI	策略
SD ガンダム Gジェネレーション スピリッツ		日版
2007 年 11 月 29 日	1 人	6800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

PS2

虽然收录机体数有所减少，但增加了大量从没有游戏化的小说、漫画等“传说中的作品”，即使看过原作的真·FANS看到这些作品能够被空想具现化出来也一定会非常感动，而众多普通的玩家更是能够通过本作对UC高达的历史有进一步的了解。本作另一个吸引人的亮点就是大量的原声语音和经典台词，除了原作角色齐集了大量著名声优外，原创角色的声优阵容更是异常豪华。游戏通关时间基本要超过60小时，而如果要追求收集率的话100小时是跑不掉的。

SDガンダム ジージェネレーションスピリッツ GGENERATION SPIRITS G-SPIRITS

文 十六夜 美编 anubis

新增要素与变化

●本作收录的作品全部为宇宙世纪(也就是UC系)的高达作品，除了我们熟悉的一年战争、Z高达、ZZ高达、逆袭的夏亚、海盗以及V高达等作品外，本次还收录了大量小说版、漫画版以及游戏的相关剧本、机体以及角色，是目前为止网罗UC系作品最全的游戏。右表为游戏中部分关卡与UC历史事件的对照，想要通过本作熟悉UC高达的玩家可以参考。

●游戏中登场的机体和战舰都经过了重新绘制，在战斗动画中动作数量有着明显增加，另外由于采用了预读盘，进入战斗画面所需的时间为系列最短。

●真正实现了全程语音，战斗以及剧情中的对话数超过5万句。

●当特定角色驾驶特定机体时，战斗画面会出现驾驶舱角度的特写画面。

●引入机体体积这一概念，除了S、M以及L型机体外还有2L、3L以及4L的机体。主舰的格纳库每一格只能搭载L型以下的机体，大型机需要根据体型占据相应格纳库(比如2L就要占2格)。不仅如此，在战场上也将占有相应的面积，在移动中将会受到更多的影响(4L的机体需要“回头”指令转向)。

●战舰体积变大，需要通过“回头”指令转向(每次90度)。原本的“一齐射击”被取消，取而代之的是战舰的所有武器都能够攻击复数敌人(但不是MAP武器)；增加“舰炮射击”，只能攻击射程内的敌方战舰，最多能够获得2艘友军战舰的支援攻击；增加“弱点”要素，战舰被攻击到弱点后受到的伤害增加。

●强化机体能力所需的强化值降低，但随强化段数增加所需的强化值会上升。

●机体强化项目变为HP、EN、攻击力、防御力以及机动力5项。

●本作中击毁失去战意的机体(图标上有白棋)，能够获得100%经验值。

●在机体设计或机体开发时能够直接看到相关机体是否已经登录。

●敌我双方的机体等级到达S后都能够在生产目录中开启相应机体。

●驾驶员状态由低到高分别为混乱、弱气、普通、强气、超强气以及超一击。其中由超强气到达超一击还需要经过3个阶段，而在超一击状态下攻击力虽然会获得极大幅度提高，但攻击后驾驶员会恢复普通状态。与以往系列不同，只要最终击毁目标，凡是参与战斗的驾驶员其MP都会得到提升。

●引入战斗评价系统，由低到高依次为无、普通、铜、银、黄金和白金。

●会心一击奖励算法变为目标分数×10%-1。增加超一击奖励，算法为目标分数×15%-1。增加了OVER KILL加成。

●参与支援攻击的机体数超过1人时还会根据人数提供额外的命中补正(2人参与支援能够获得5%命中补正，3人时为10%，依次类推)。

●需要积攒到规定的SP值才能获得相应的原作角色，SP值与战后评价挂钩。

●本作中每5点觉醒值将增加所有武器1%的命中率、增加机体1%回避率，每1点觉醒值将增加赛克缪系武器0.5%威力。



■ 战舰的运用更加具有战略性。



■ 座舱特写还能实时显示同伴机体。

宇宙世纪年表

年代	事件	关卡对应
一年战争篇		
0079.01.03	一周战争	机动战士高达0083 星屑回忆 宇宙的蜻蛉
0079.01.15	鲁姆战役	机动战士高达 MS IGLOO（第1关）
0079.05.09	机动坦克地上试验	机动战士高达 MS IGLOO（第2关）
0079.09.18	SIDE7 遭遇战	机动战士高达（第1关）
0079.09.23	白色基地进入北美	机动战士高达（第2关）
0079.10.06	卡尔玛国葬	机动战士高达 第08MS小队（第1关）
0079.10.XX	连邦军特殊部队设立	机动战士高达战记 Lost War Chronicles(第1关)
0079.11.05	兰巴·拉尔战死	机动战士高达（第1关）
0079.11.07	敖德萨作战	机动战士高达战记 Lost War Chronicles(第2关)
0079.11.09	吉翁军撤离敖德萨	机动战士高达 MS IGLOO（第3关）
0079.11.XX	连邦东南亚洲军前往拉萨	机动战士高达 第08MS小队（第2关）
0079.11.29	BD1号机遭遇战	机动战士高达外传 蓝色命运（第1关）
0079.11.30	贾布罗攻略战	机动战士高达（第4关）
0079.12.09	连邦军北极基地遭袭	机动战士高达0080 口袋中的战争(第1关序章)
0079.12.XX	连邦舰艇遭遇吉翁MD袭击	机动战士高达 MS IGLOO（第4关）
0079.12.XX	连邦军进攻拜克努尔基地	机动战士高达战记 Lost War Chronicles(第3关)
0079.12.XX	所罗门增援舰队阻击战	机动战士高达外传 宇宙、闪光的尽头(第1关)
0079.12.13	吉翁MS侵入SIDE6	机动战士高达0080 口袋中的战争（第1关）
0079.12.15	加利福尼亚夺还作战	机动战士高达外传 蓝色命运（第2关）
0079.12.18	BD2号机抢夺事件	机动战士高达外传 蓝色命运（第3关）
0079.12.19	红宝石计划失败	机动战士高达0080 口袋中的战争(第2关序章)
0079.12.24	所罗门攻略战	机动战士高达（第5关）
0079.12.24	格兰纳达舰队袭击作战	机动战士高达宇宙、闪光的尽头（第2关）
0079.12.25	圣诞作战	机动战士高达0080 口袋中的战争（第2关）
0079.12.31	阿·巴瓦·库攻略战	机动战士高达（第6关） 机动战士高达 MS IGLOO（第5关）
0080.1.1	在格兰纳达签订停战协议	机动战士高达外传 宇宙、闪光的尽头(第3关)
吉翁再兴篇		
年代	**事件**	**关卡对应**
0083	迪拉兹纷争	机动战士高达0083 星屑回忆
0087	格利普斯战役	机动战士Z高达
0088	第一次新吉翁战争	机动战士高达ZZ
0093	第二次新吉翁战争	机动战士高达 逆袭的夏亚
次世代争斗篇		
年代	**事件**	**关卡对应**
0105	马夫提动乱	机动战士高达 闪光的哈萨维
0120	奥兹莫比尔战役机动	战士高达F90
0123.02	斑马区事件	机动战士高达 影子方程式91
0123.03	芭比罗尼亚建国战争	机动战士高达F91
0133	木星战役	机动战士海盗高达
013X	木星帝国残党扫讨战	机动战士海盗高达 骷髅之心
0153	桑斯卡尔战争	机动战士V高达

©2007 NBGI

原创角色

本作令系列老玩家感到怀念的一个原因就是当年《SD高达G世纪 F》中登场的原创角色将会全部出现在游戏中，而且不仅造型完全保留当时的设定，更聘请了大量著名声优为他们配音，可谓相当受重视。游戏初期玩家的队伍中只有固定的几位原创角色，不过可以通过"入队"指令购买新成员。购买所需的费用每次递增5000，而获得的角色则是完全随机的，初期大家可以参照下面列出的推荐表，通过S/L大法集结最强部队。与系列相同，当击毁目标后驾驶员同样会获得经验值，而每次升级所提升的能力种类以及数值则是随机的，且每个角色都有成长限界。所谓成长限界，就是指角色在整个成长过程中能够提升的能力点数是有限定的，理论上档角色等级到达MAX时，能力总数值为457点(魅力值不计算在内)，因此建议在主力队员升级前做好存档工作，避免不必要的能力获得提升而造成浪费。





原创角色推荐表

角色名	成长限界
クレア・ヒースロー	457
マーク・ギルダー	457
レイチェル・ランサム	457
エリス・クロード	449
エターナ・フレイル	444
マリア・オーエンス	434
ソニア・ヘイン	428
ルナ・シーン	426
ラナロウ・シェイド	419
ニキ・テイラー	419
ネリィ・オルソン	418
リコル・チュアート	415
ルーク・ルザート	409
ミリアム・エリン	407
ジュナス・リアム	407

注：这里只列出了前15位推荐原创角色

机体的改造

游戏中机体击毁敌人后会获得经验值，而机体等级每提升1级就能获得一定的强化值，利用这些强化点数玩家能够根据需要自由强化机体HP、EN、攻击、防御以及机动性。与PSP版略有不同，本作中提升机体能力并不是固定消耗10点强化值，而是由最初的每3点提升一次逐渐增加消耗数，可以说非常人性化。而每次提升数值的多少同样受到搭乘者的等级影响，具体参看表A。



表A

机师等级	1～10	11～20	21～30	31～40	41～50	51～99
HP	250	400	550	700	850	1000
EN	2	3	4	5	6	7
攻击	1	2	3	4	5	6
防御	1	2	3	4	5	6
机动	1	2	3	4	5	6

隐藏关卡 世界が眠る日

现条件	完成全部剧本的战斗
胜利条件	全灭敌人
失败条件	自军全灭、MASTER机被击毁
出场敌人	大茧(HP500000)、小茧×6(HP20000)
敌增援1	击毁大茧——源茧(HP40000)
敌增援2	击毁源茧——TURN Aガンダム(HP60000)



原作角色的加入



与以往系列不太相同，本作在玩家完成一场战斗后除了会做出评价外，还会根据评价的等级给予玩家SP值，SP数值将直接影响该剧本中原作角色的加入。虽然与原创角色一样，刚刚加入我军的原作角色等级都为1，但不同的是这些原创角色能力成长的最大值是固定的且不能通过"修正"指令将能力初期化。像阿姆罗、夏亚这些在多个剧本中出现的角色，其初始能力会根据时代的不同而产生差异，但成长限界也就是能力总数值是固定的，因此实际上没有什么差异，大家不必特意跑到后面的关卡去收人。与PSP版相同，入手的原作角色无法在其相应剧本的战斗中出击，而像阿姆罗、夏亚这些拥有多个面孔的原作角色更是在几个剧本中都受到限制。

根据战斗后评价等级，玩家将获得固定的SP值。获得白金哈罗评价，玩家能够获得500SP，黄金哈罗评价为400SP，而银哈罗评价为300SP。每个剧本都单独计算玩家的SP值，当该剧本下SP值累计到规定量后会自动获得相应的原作角色，不过需要注意的是，所谓"SP值累计量"指的是累计每一关最高的SP值获得量，因此想通过反复刷某一关积攒SP值是行不通的，要想获得每个剧本最后一名原作角色，就一定要全关卡获得白金哈罗。

除此之外，玩家同样可以通过收集率获得新角色和生产新机体，不过初期玩家可以用比较无赖的方法快速增加收集率，方法很简单，只要在进入每一关正式战斗(注意，不是只能使用原作角色战斗的序章部分)后选择保存并直接"ギブアップ"放弃，回到编成画面后就会发现收集率已经上升。序章都比较简单，稍微花些时间就可以利用这一方法将收集率从0积攒到40%左右，而且这些已经打过的序章战斗在以后是可以直接跳过的。





奖励一览表

收集率	角色	机体
10%	ジョニー・ライデン	高机动型ザクII
15%	マスター・P・レイヤー	ジムスナイパーII
20%	ベルトーチカ・イルマ	アウドムラ
25%	サラ・ザビアロフ	ボリノーク・サマーン
30%	リィナ・アーシタ	コアファイター-ZZ
35%	アルフレッド・イズルハ	ザクII改
40%	アイナ・サハリン	宇宙用高机动试验型ザク
45%	エイガー	高达6号机
50%	赤鼻	アッガイ
55%	ギュネイ・ガス	ヤクト・ドーガ(ギュネイ机)
60%	エギーユ・デラーズ	グワデン
62%	プルツー	キュベレイMk II(プルツーカラー)
65%	ナナイ・ミゲル	レウルーラ
68%	ザビーネ・シャル	クロスボーン・高达X2
70%	チェーン・アギ	リ・ガズィB・W・S
72%	ノリス・パッカード	グフカスタム
75%	クェス・パラヤ	ヤクトドーガ（クェス机）
77%	アナベル・ガトー	GP02
78%	ミネバ・ラオ・ザビ	グワンバン
80%	ギニアス・サハリン	アプサラスIII
82%	フォウ・ムラサメ	サイコ高达
85%	シャクティ・カリン	リグ・リング
88%	ハマーン・カーン	キュベレイ
90%	リョウ・ルーツ	S高达
92%	ベルナデット・ブリエット	エレゴレラ
95%	パプテマス・シロッコ	メッサーラ
98%	カロッゾ・ロナ	ラフレシア
99%	ララァ・スン	エルメス
100%	ハロ	TuenA高达

无法热启动? 这次热启动只需要L1+R1+SELECT+START……

强化部件

与系列相同，本作中玩家同样能够为机体装备各种强化部件(OP)提升能力、增加特殊效果。战舰在本作中同样能够装备OP，而且最多能够装备3个。本作的OP总数量为110个，但其中分为普通、MS专用以及战舰专用，因此相对于PSP版来说，数量上是下降了的。OP的获得方式与PSP版一样，都是根据战斗结束后的评价，随机获得相应等级中的某个OP，但本作增加了完成关卡数的限制，初期能够获得的OP数并不多，只有随着玩家完成关卡的数量累计到达11、21、31、41、51以及全部完成后才会逐步增多，防止玩家在初期利用反复刷简单关卡的方法获得破坏平衡性的OP。

全 OP 一览表

No	等级	OP	效果	出现条件
001	铜	耐冲击性强化回路Ⅰ	+10%HP	初期
002	银	耐冲击性强化回路Ⅱ	+15%HP	初期
003	黄金	耐冲击性强化回路Ⅲ	+20%HP	初期
004	铜	バッテリー	+10%EN	初期
005	银	パワーバッテリー	+15%EN	初期
006	黄金	ハイパワーバッテリー	+20%EN	完成21关
007	铜	Eパック	消费EN减少5%	初期
008	银	エネルギ–CAP	消费EN减少10%	初期
009	黄金	プロペラント・タンク	消费EN减少15%	完成21关
010	银	ナノスキン装甲	每回合回复5%HP	初期
011	黄金	スーパーナノスキン装甲	每回合回复10%HP	完成31关
012	银	携帯用ソーラーパネル	每回合回复5%EN	初期
013	黄金	ララァの思念	每回合回复10%EN	完成31关
014	铜	出力リミッター解除ユニットⅠ	攻击+5、消费EN增加5%	初期
015	银	出力リミッター解除ユニットⅡ	攻击+10、消费EN增加10%	初期
016	黄金	出力リミッター解除ユニットⅢ	攻击+15、消费EN增加15%	初期
017	铜	ガンダリウムα	防御+5、机动–1	初期
018	铜	ガンダリウムβ	防御+10、机动–3	初期
019	银	ガンダリウムγ	防御+15、机动–5	初期
020	银	强化型ガンダリウム	防御+20、机动–7	完成21关
021	黄金	ネオ・ガンダリウム	防御+25、机动–9	完成31关
022	白金	レア・ガンダリウム	防御+30、机动–10	完成21关
023	银	ウイングバインダー	机动+5、防御–1	初期
024	黄金	シェルフノズル	机动+10/防御–3	完成21关
025	白金	フレキシブルウイングノズル	机动+15、防御–5	完成31关
026	黄金	マグネットコーティング	攻击/防御/机动+5	完成11关
027	白金	オーバーロードチップ	攻击/防御/机动+10	完成21关
028	铜	ブースター	移动+2	初期
029	银	メガ・ブースター	移动+3	初期
030	黄金	ギガ・ブースター	移动+4	初期
031	白金	テラ・ブースター	移动+5	初期
032	白金	エクセル・ブースター	移动力+7	完成31关
033	银	超高感度ディスクレドームⅠ	EWAC范围+3	初期
034	黄金	超高感度ディスクレドームⅡ	EWAC范围+4	完成21关
035	白金	超高感度ディスクレドームⅢ	EWAC范围+5	完成21关
036	铜	スナイパーセンサーⅠ	射击+5	初期
037	银	スナイパーセンサーⅡ	射击+10	初期
038	黄金	スナイパーセンサーⅢ	射击+15	初期
039	铜	近接战斗用プログラムⅠ	格斗+5	初期
040	银	近接战斗用プログラムⅡ	格斗+10	初期
041	黄金	近接战斗用プログラムⅢ	格斗+15	初期
042	黄金	简易OS	射击/格斗/反应+5	完成21关
043	白金	バイオコンピューター	射击/格斗/反应+10	完成31关
044	铜	サイコ・コントロールシステム	觉醒值+10	初期
045	银	バイオ・コントロールシステム	觉醒值+20	初期
046	黄金	サイコフレーム	觉醒值+30	初期
047	白金	サイコフレーム改	觉醒值+50	初期
048	黄金	バイオ・センサー	觉醒值+20　反应+10	完成21关
049	银	クェスの思念	觉醒值固定为50	完成41关
050	黄金	ハマーンの思念	觉醒值固定为70	完成41关
051	白金	カミーユの思念	觉醒值固定为100	完成41关
052	白金	ドーピング剂投与装置	觉醒值+30、性格变更	完成51关
053	银	第一世代AI学习机能	机体获得经验值+10%	初期
054	黄金	第二世代AI学习机能	机体获得经验值+20%	完成31关
055	白金	第三世代AI学习机能	机体获得经验值+30%	完成31关
056	银	ラーニングマシンⅠ	驾驶员获得经验值+5%	初期
057	黄金	ラーニングマシンⅡ	驾驶员获得经验值+10%	完成31关
058	白金	ラーニングマシンⅢ	驾驶员获得经验值+15%	完成31关
059	银	耐ビームコーティング	BEAM1半减、BEAM格斗半减	初期
060	黄金	Ｉフィールド(弱)	BEAM1无效、BEAM2半减	初期
061	黄金	Ｉフィールド(强)	BEAM1&2无效、BEAM3半减	完成31关
062	银	バリア・コーティング	MAP兵器无效（只限1次）	初期
063	黄金	バリア・フィールド	MAP兵器无效	初期
064	黄金	フルアーマーシステム	普通格斗以及实弹攻击伤害–50%	完成31关
065	白金	チョバムアーマー	普通格斗以及实弹攻击伤害–70%	完成31关
066	铜	ビーム・ジェネレーターα	BEAM武装攻击力+5%	初期
067	银	ビーム・ジェネレーターβ	BEAM武装攻击力+10%	完成11关
068	黄金	ビームジェネレーターγ	BEAM武装攻击力+15%	初期
069	银	フィールドジェネレーターⅠ	MAP兵器威力+10%	初期
070	黄金	フィールドジェネレーターⅡ	MAP兵器威力+20%	初期
071	白金	フィールドジェネレーターⅢ	MAP兵器威力+30%	初期
072	白金	フィールドリミッター	使用MAP兵器攻击不会击破目标	初期
073	银	ショートレンジ・モーター	使用格斗武装时命中+15%	初期
074	银	ダミー机能	选择“回避”时回避率+10%	初期
075	白金	A.Rチップ搭载	防御/机动/反应+10	完成21关
076	白金	C.Aチップ搭载	攻击/格斗/射击+10	完成21关
077	黄金	ALICE机能	防御+20（HP20%以下时发动）	初期
078	黄金	ビームフラッグ搭载	小队范围+3	初期
079	银	リング・サイコミュ	性格变更、MP变动值减半	初期
080	银	ジオン十字勋章	敌人射程内容易成为攻击目标	初期
081	银	ステルスシステム	敌人射程内不容易成为攻击目标	初期
082	白金	ビーム扰乱幕展开ポッド	追加“扰乱幕”指令（战舰或队长机）	完成21关
083	白金	ミノフスキー粒子散布ユニット	追加“散布”指令（战舰或队长机	初期
084	银	ブースト・スラスター	宇宙适应性+1	初期
085	银	ミノフスキー・クラフト	空中适应性+1	初期
086	银	ホバー・ブースター	地上/水上适应性+1	初期
087	银	スケイル・エンジン	水中适应性+1	初期
088	白金	アストナージ・エンジン	攻击/机动+40	完成21关
089	白金	高性能火药	实弹武器+20%	完成11关
090	白金	大容量弹药カートリッジ	实弹武器消费EN–50%	完成11关
091	白金	アンリミテッドユニット	上升提升2倍、消费EN提升2倍	完成31关
092	白金	プレミアム・EXAM	命中/回避+20、攻击威力+20%	完成全部关卡
093	白金	プレミアム・ジェネレーター	BEAM武器伤害+50%	完成全部关卡
094	白金	プレミアム・エネルギータンク	BEAM武器EN消费–50%	完成全部关卡
095	白金	プレミアム・エネルギーパック	EN全回复（EN10%以下发动，只限1次）	完成全部关卡
096	白金	プレミアム・ガンダリウム	防御+35	完成全部关卡
097	白金	プレミアム・スラスター	全适性+1	完成全部关卡
098	白金	プレミアム・クラフトエンジン	移动无视地形影响	完成全部关卡
099	白金	プレミアム・ブースター	移动力+10	完成全部关卡
100	白金	プレミアム・リング・サイコミュ	每回合回复10%MP	完成全部关卡
101	白金	プレミアム・ラーニングマシン	驾驶员获得经验值+20%增加	完成全部关卡
102	白金	プレミアム・サイコフレーム	反应+10、觉醒值固定为100	完成全部关卡
103	银	テム・レイ手制パーツ	攻击+5、机动–20	初期
104	黄金	ネオ・サイコミュシステム	命中/回避+10%	完成21关
105	银	リング・サイコミュα	全员MP变动值减半	初期
106	黄金	リング・サイコミュβ	全员MP变动值+10	初期
107	白金	观测ポッド	战舰成员获得100%经验值	完成41关
108	银	作业用ポッド	捕获范围+3	初期
109	白金	增设ハンガーⅠ	小队数+1	初期
110	白金	增设ハンガーⅡ	小队数+2	完成31关

注：白金等级：37/黄金等级：29/银等级：33/铜等级：11

战斗评价系统

每一个敌方战斗单位都设定有分数，将其击毁就会获得相应的分数。当一场战斗的分数累计到一定程度时，位于屏幕左上角的哈罗图标就会改变颜色，这就表示当玩家成功完成战斗后会获得当前级别的战斗评价。战斗评价只有到达铜以上级别后才有意义，每场战斗升级所需的分数都不相同，能够通过屏幕上哈罗图标右侧的数字直接看到具体要求。除了通过普通方式击毁敌人获得固定的分数外，与PSP版相同，游戏中利用支援攻击以及发动会心一击击毁敌人都能够获得额外的分数奖励不仅如此，如果当对敌人造成的伤害远远超过其本身最大HP上限的话，还会有OVER KILL的加成——也就是说本作中击毁敌人后的最终获得分数为：目标分值+支援攻击奖励+会心一击(超一击)奖励×OVER KILL系数(最少为1.1)。战斗评价除了同样会影响获得的资金外，玩家还将根据评价等级获得SP值，本作中SP值是直接影响获得原作角色的重要要素，建议大家从最初就以获得白金哈罗评价为目标努力。除此之外，在战斗中战斗评价还将影响每次击毁敌人后获得的经验值，具体为1.1倍(铜)、1.3倍(银)、1.5倍(黄金)以及2倍(白金)。

攻击战舰弱点时无法发动支援攻击？

只有当战舰弱点同样处于支援机的射程内时才能发动支援攻击，由于初期对射程要求比较严，因此并不推荐。

推荐机体

V2バスターガンダム

入手简单，有些实力基础的队伍都能够顺利完成V高达剧本的第1场战斗，而只要注意培养就能够令V高达到达S级。V2AB不仅拥有高火力（マイクロミサイル配合大容量弹药カートリッジ完全是强到逆天）、高地形适应性（能浮游），更搭载有大量实用的机体能力，尤其对光束攻击的防御更是优秀，而且M型的体积以及9格的高移动力令其能够快速到达战场的各个区域，绝对是MASTER机体的最佳人选。

推荐练级关

机动战士高达F91第一关

本关的敌人数虽然多，但只要利用我方机体挡住地图切换的入口，就能够将敌人逐个虐杀，只要把握好回复EN的时机，就能够保证每次都能够获得大量分数，可以说练级挣钱两不误。

高达系

- トルネードガンダム
  - フェニックス・ゼロ(4)
    - トルネードガンダム(2)
    - フェニックスガンダム(5)
      - トルネードガンダム(2)
      - ガンダム(6)
        - 陆战型ガンダム(2)
          - 陆战型ジム(2)→吉姆系
          - Ez8(4)
            - 陆战型ガンダム(2)
        - G3ガンダム(3)
        - ガンダム(3)
        - ガンダムNT1(3)
          - ジム・カスタム(2)→吉姆系
          - ガンダムNT1-FA(5)
            - ガンダムNT1(2)
            - ネティクス(5)
          - ネティクス(7)
            - ガンダム(2)
            - ガンダムNT1(2)
            - ガンダムMkⅡ(4)
        - GP01(3)
          - GP01-Fb(3)
            - GP01(3)
            - GP03-S(3)
              - GP01-Fb(3)
              - GP02(3)
              - ガーベラ・テトラ(3)
                - GP01-Fb(3)
                - GP02(3)
                - GP03-S(3)
              - GP03-D(10)
                - GP01-Fb(2)
                - GP02(2)
                - GP03-S(2)
          - GP02(3)
            - GP01(3)
            - GP02(MLRS搭载)(3)
              - GP01(3)
              - GP02(3)
            - GP02A(3)
              - GP01(3)
              - GP02(3)



- ガンダムMkⅡ(4)
  - ガンダムMkⅡ（ティターンズ式样）(3)
    - ジム・クウエル(2)→吉姆系
    - バーザム(2)
      - ゼク・アイン(4)→扎古系
      - ガンダムMkⅡ（ティターンズ式样）(4)
    - ガンダム・ヘイズル改(3)
      - ガンダムヘイズル(1)
        - ジムクウエル(2)→吉姆系
        - ガンダム・ヘイズル-FA(4)
          - ガンダム・ヘイズル(2)
          - ガンダム・ヘイズル改(4)
        - ガンダム・ヘイズル改(5)
      - ガンダムMkⅡ（ティターンズ式样）(3)
      - バイアラン(4)
        - ガンダム・ヘイズル改(3)
      - ヘイズル・ラー(5)
        - ガンダム・ヘイズル改(2)
        - ヘイズル・ラー第2形态ブースター装备(4)
          - ギャプランTR-5(2)
            - ギャプラン(2)
              - ギャプラン改(4)
                - アッシマー(2)
                  - キハール(4)
                    - アッシマー(2)
                    - ガブスレイ(4)
                      - キハール(2)
                      - ハンブラビ(3)
                    - ハンブラビ(4)
                      - キハール(2)
                      - ガブスレイ(3)
              - ギャプランTR-5(6)
            - ファイバー(5)
              - ギャプランTR-5(2)
          - ヘイズル・ラー(2)
    - ガンダムMkⅡ(3)
  - ガンダムMkⅢ(4)
    - ガンダムMkⅡ(2)
    - ガンダムMk-Ⅳ(4)
      - ガンダムMkⅢ(2)
      - ガンダムMk-Ⅴ(4)
        - ガンダムMk-Ⅳ(2)
        - ドーベンウルフ(4)
          - ガンダムMk-Ⅴ(3)
          - ハンマ・ハンマ(4)
            - ドーベンウルフ(4)
            - ゲーマルク(5)
              - ハンマ・ハンマ(4)
- ガンダム4号机(3)
  - ガンダム(3)
  - ガンダム4号机(Bst)(4)
    - ガンダム(3)
    - ガンダム4号机(3)
    - ガンダム5号机(4)
    - ガンダム6号机(5)
  - ガンダム5号机(4)
    - ガンダム(3)
    - ガンダム4号机(4)
    - ガンダム5号机(Bst)(4)
      - ガンダム(3)
      - ガンダム5号机(3)
      - ガンダム4号机(4)
      - ガンダム6号机(5)
    - ガンダム6号机(5)
  - ガンダム6号机(5)
    - ガンダム(3)
    - ガンダム4号机(3)
    - ガンダム5号机(3)
    - ガンダムNT-1(4)
- フルアーマーガンダム(5)
  - ガンダム(2)
  - パーフェクト・ガンダム(6)
    - ガンダム(2)
    - フルアーマーガンダム(3)



吉姆系



- ジム
  - ジム・コマンド(3)
    - ジム(3)
    - ジム改(4)
    - ジムⅡ(5)
      - ジム(2)
      - ネモ(3)
        - ジムⅡ(3)
        - ネロ(5)
          - ネモ(2)
      - ジムⅢ(4)
        - ジェガン(4)
          - STガン(3)
            - ジェガン(3)
          - グスタフ・カール(4)
          - ヘビーガン(5)
            - ジェガン(2)
            - グスタフ・カール(3)
            - ジェムズガン(4)
              - ヘビーガン(2)
              - ジャベリン(3)
                - ヘビーガン(2)
                - ジェムズガン(3)
            - ハーディガン(5)
              - ヘビーガン(2)
              - Gキャノン(3)
                - Gキャノン・マグナ(4)
                  - Gキャノン(2)
                  - ハーディガン(4)
                - F90(5)→F计划系
  - 陆战型ジム(4)
    - ジム(2)
    - ジムスナイパー(4)
      - 陆战型ジム(2)
      - ジムスナイパーカスタム(3)
        - ジム(2)
        - ジムスナイパー(3)
        - ジムスナイパーⅡ(2)
          - ジム・コマンド(2)
          - ジムスナイパーカスタム(3)
          - ジムスナイパーⅢ(4)
    - ジム・ストライカ(5)
      - 陆战型ジム(3)
      - パワード・ジム(5)
        - ジム改(2)
        - GP01(6)→高达系
    - 陆战型ガンダム(6)→高达系
  - ジム改(5)
    - ジム(2)
    - ジム・コマンド(2)
    - ジム・カスタム(4)
      - ジム改(2)
      - ジム・クウエル(4)
        - ジム・カスタム(2)
        - ガンダム・ヘイズル(4)→高达系
    - ジム改高机动型(5)
      - ジム改(2)
      - ジムⅡ(2)
      - ジム・スナイパーⅢ(3)
        - ジムスナイパーⅡ(2)
        - ジム改高机动型(3)

开发小窍门

游戏中经常会遇到某台机体虽然能够开发出4种新机型，但其中只有1台是最实用、最想要的。利用下面介绍的方法大家就能够既不浪费资金和时间又能完成收集：

在进入战斗后的出击准备画面中将机体开发成需要的新机型，之后进入战斗并选择“ギブアップ”直接退出战斗，这样会发现新机型的资料已经得到了。

打不中敌人？ 本作的命中率同样非常考验人品，运气不好的话即使命中超过60%也依然很难命中目标。增加命中率最快捷的方式就是发动多人的支援攻击，利用新增加的命中补正减少S/L的次数。

扎古系

オッゴ
- ザクI(4)
  - ザクI・スナイパータイプ(3)
    - ザクI(3)
  - ザクII F型(4)
    - ザクI(2)
    - 高机动型ザクII(3)
      - ザクII F型(2)
      - 宇宙用高机动实验型ザク(3)
        - 高机动型ザクII(2)
        - リック・ドム(4)→大魔系
    - ザクII改(4)
      - ザクII F型(2)
      - ザクII J型(2)
      - アクトザク (6)
        - ザクII改(2)
        - ハイザック(EFF)(3)
          - ハイザック(T)(3)
            - ハイザック(EFF)(3)
            - ハイザック・カスタム(4)
              - ハイザック(T)(2)
              - ハイザック(EFF)(2)
            - ロゼット(6)
              - ハイザック(T)(2)
              - マラサイ(3)
              - ロゼット强化陆战型
                - ロゼット(3)
                - マラサイ(3)
              - ダンディライアン(6)
                - ロゼット(2)
                - バウンド・ドッグ(5)
          - アクト・ザク(4)
          - ゼク・アイン(6)
            - ハイザック(T)(2)
            - ゼク・ツヴァイ(4)
              - ハイザック(T)(1)
              - ゼク・アイン(3)
        - ザクIII(5)
          - ザクII F型(1)
          - ザクII J型(1)
          - ザクIII改(4)
          - ザクIII(2)
            - ザク50(10)
          - ザク50(12)
        - ザク50(20)
          - ザクI(1)
          - ザクII F型(1)
          - ザクII J型(1)
          - ザクIII(2)
      - RFザク(8)
        - ザクII F型(2)
        - ザクII J型(2)
        - RFグフ(4)→老虎系
  - ザクII J型(4)
    - ザクI(2)
    - ザクII改(4)
    - グフ(5)→老虎系
  - ヅダ(5)
    - ザクI(1)
    - ザクII F型(2)
    - ザクII J型(2)
- ドラッツェ(4)
  - オッゴ(2)
  - ザクII F型(4)



Z高达系

Zガンダム
- メタス(2)
  - 百式(6)
    - ガンダムMkIII(3)→高达系
    - 百式改(4)
      - 百式(3)
  - Zガンダム(6)
- Zプラス(3)
  - Zガンダム(4)
- ZII(4)
  - リ・ガズィB・W・S(3)
    - Zガンダム(3)
    - リ・ガズィ・カスタム(4)
      - リ・ガズィB・W・S(2)
      - ZII(3)
  - Zガンダム(3)

老虎系

グフ
- ザクII J型(2)→扎古系
- グフ・フライトタイプ(4)
  - グフ(2)
  - ドム(3)→大魔系
- グフ・カスタム(6)
  - グフ(2)
  - イフリート(3)
    - グフ(2)
    - ドム(4)→大魔系
    - イフリート改(5)
      - イフリート(2)
      - ギャン(4)→勇士系
    - ケンプファー(6)
      - イフリート(2)
      - ゲルググ(3)→勇士系
  - ガルスJ(4)
    - グフ(2)
    - ズサ(4)
      - ガルスJ(3)
- RF・グフ(8)
  - グフ(2)
  - RF・ザク(2)→扎古系
  - RF・ドム(4)→大魔系

F计划系

ガンダムF90
- Gキャノン(2)→吉姆系
- ガンダムF90（フル装备）
  - ガンダムF90(2)
  - ガンダムF90 V(3)
  - ガンダムF90 II(4)
- ガンダムF90 V(4)
  - ガンダムF90(2)
  - ガンダムF91(4)
    - ガンダムF90(2)
- ガンダムF90 II(4)
  - ガンダムF90(2)



シルエットガンダム
- シルエットガンダム改(4)
  - シルエットガンダム(2)
  - ネオガンダム(5)
- ネオガンダム(6)
  - シルエットガンダム(3)

フリント
- クロスボーン・ガンダムX1(4)
  - フリント(2)
  - クロスボーン・ガンダムX2(3)
  - クロスボーン・ガンダムX1改(3)
    - クロスボーン・ガンダムX1(2)
    - クロスボーン・ガンダムX2(3)
    - スカルハート(6)
      - クロスボーン・ガンダムX1(3)
  - クロスボーン・ガンダムX3(5)
- クロスボーン・ガンダムX2(4)
  - クロスボーン・ガンダムX2改(3)
- クロスボーン・ガンダムX3(6)
  - フリント(2)

ZZ高达系

ZZガンダム
- Sガンダム(3)
  - ネロ(2)→吉姆系
  - Ex-Sガンダム(4)
    - Sガンダム(2)
    - ディープストライカー(8)
      - Sガンダム(2)
      - Ex-Sガンダム(2)
- フルアーマーZZガンダム(4)
  - FAZZ(2)
    - フルアーマーZZガンダム(4)
  - ZZガンダム(3)
- ガンブ(6)
  - ZZガンダム(3)

勇士系

ゲルググ
- 高机动型ゲルググ(3)
  - ゲルググ(2)
  - ガルバルディα(4)
    - ゲルググ(3)
    - ギャン(3)
      - ガルバルディα(3)
      - ギャン改(5)
        - ギャン(2)
        - R・ジャジャ(4)
          - ギャン改(2)
          - ガズアル(3)
          - ガズエル(3)
      - RFギャン(7)
        - ギャン(2)
        - RFゲルググ(4)
    - ガルバルディβ(4)
      - ガルバルディα(3)
      - 高机动型ガルバルディβ(4)
        - ガルバルディβ(2)
      - ガズアル(6)
        - ガルバルディβ(2)
        - ガズエル(3)
      - ガズエル(6)
        - ガルバルディβ(2)
        - ガズアル(3)
- ゲルググJ(4)
  - ゲルググ(2)
  - ゲルググM(4)
  - RFゲルググ(7)
- ゲルググM(5)
  - ゲルググ(2)
  - ゲルググJ(3)
  - RFゲルググ(6)
- RFゲルググ(8)
  - ゲルググ(2)
  - ケンプファー(2)→老虎系
  - RFドム(3)→大魔系
  - RFギャン(4)

大魔系

ドム
- リック・ドム(3)
  - ドム(3)
  - リック・ドムII(4)
    - リック・ドム(2)
    - ドライセン(5)
    - RFドム(6)
  - RFドム(8)
- ドム・トローペン(5)
  - ドム(2)
  - ドライセン(4)
    - RFドム(6)
  - RFドム(6)
- ドワッジ(6)
  - ドム(2)
  - ドライセン(4)
  - RFドム(6)
- RFドム(8)
  - ドム(2)
  - リック・ドム(2)
  - RFグフ(3)→老虎系
  - RFゲルググ(4)→勇士系



没有专用机？ 本作当特定原作角色搭乘特定机体时才会出现“XX专用机”，机体不仅会改变外型和颜色，有些甚至连武器都会发生变化，不过要想正确搭配机体与驾驶员还是颇考研玩家对UC高达的了解程度的。

生化危机

安布雷拉历代记

文 炎骑士 美编 anubis

生化危机 安布雷拉历代记	Capcom	光枪射击
Wii	バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ	日版
	2007年11月15日　1～2人	6990日元
	对应ZAPPER	对应玩家年龄：15岁以上

《生化历代记》丰富的隐藏要素以及对系列剧情的补完令这款游戏成为系列爱好者近期刻苦钻研的对象。游戏中大量存在的隐藏档案自然作为了玩家收集的目标。接下来放出的就正是这些隐藏档案的具体位置。如果你还有某些档案没有找到的话，那就赶快参考这份详细列表补齐缺失的部分吧。

黄道特急事件 Chapter 1	
关于成立安布雷拉的备忘录	破坏餐车的椅子。
移送指示书	在餐车中第一次与水蛭战斗时，面前的台灯中。
瑞贝卡·查姆柏丝	第一次遇到丧尸犬时，旁边悬挂的壁灯中。
比利·科恩	消灭丧尸并准备由防火梯来到车顶前，左边的架子中。
黄道特急	车头前的车厢内，通往车头的门上方有一盏灯，在灯中。
浣熊森林	在一棵绿色药草旁边的箱子里。
蝎子	在遭遇BOSS前的房间内，进入房间后左侧的草药上方。
水蛭	破坏BOSS战场景中右侧的椅子。
黄道特急事件 Chapter 2	
关于比利的过去	下水道的一盏壁灯里。
詹姆斯·马科斯	爬上梯子后看见的一排蜡烛里。
马科斯的拟态	第一次看到马科斯肖像时，位于上方天平的右托盘。
排除者	破坏书桌上的小台灯。
蝙蝠	在出现大量水蛭的走廊里，将迎面出现水蛭的身后雕像胸部。
被感染的蝙蝠	随后进入的房间的一张书桌上。
黄道特急事件 Chapter 3	
水蛭女王	出现第一个丧尸的右侧大灯中。
生化危机0 总结1	乘坐电梯到达底部会遭遇丧尸，破坏上方的的灯。
生化危机0 总结2	打完水蛭女王第一形态后，在开启升降机前，破坏左侧的箱子。
发端 Chapter 1	
水蛭的培养记录	破坏火车旁边的路障。
威廉·柏肯	破坏电源启动间最里侧靠右的电脑。
干部养成所再利用计划	启动电源并返回电梯后，会遭遇大批丧尸，在反身迎敌时破坏左侧的某盏灯。
发端 Chapter 2	
干部候补社员心得	破坏天文台门外右手边的路灯。
马科斯的日记1	破坏天文台另一扇门上方的灯。
丧尸	进入下水道后，破坏身后的灯。
洋馆事件 Chapter 1	
门卫的日记	消灭"回眸丧尸"后返回餐厅，打破摆放花瓶的架子。
吉尔·瓦伦蒂安	回到大厅后迎面的花瓶中。
克里斯·雷德菲尔德	大厅另一侧的艺术品陈列室中，打落靠近门处的壁灯。
肯尼斯·J·萨利文	随后的走廊中，在遭遇丧尸犬之前的墙上的壁画里。
福瑞斯特·斯派尔	盔甲陈列室左侧的一副盔甲中。
S.T.A.R.S.	离开盔甲陈列室后遭遇丧尸犬，打破附近的柜子。
别墅"阿克雷研究所"	消灭变成丧尸的福瑞斯特后，打落远处单独的壁灯。
地狱犬（丧尸犬）	回到室内后遭遇乌鸦的袭击，打破此处场景右侧的花瓶。
狂暴化丧尸	与巨蟒交战前的长廊内，打破第二个雕像。
洋馆事件 Chapter 2	
猎杀者	在中庭花园消灭丧尸犬后进入水池边，打破附近的灯。
海王星	打破瀑布前面地上的其中一个装饰物。
黄蜂	打破随后看到的右侧的乌鸦雕像。
蝰蛇	来到地下洞窟后，打破打字机上方的一盏灯。
结网蜘蛛	选择另一分支来到寄宿舍后，打破走廊拐角处的一盏灯。
黑虎蜘蛛	在遭遇蜘蛛的房间内，消灭蜘蛛后在身后的陈设中。
植物42	来到寄宿舍后，在通往地下水池的房间中打破场景中的台灯。
洋馆事件 Chapter 3	
威斯克报告书·关于暴君计划的问题	爬下防火梯后遭遇两个丧尸，打破它们头顶的灯。
给保安部长的信	离开这个房间后打破随后看到的木箱。
研究员的信	由楼梯来到回形廊，在左侧支路的地面通风口处。
基美拉	在启动电源的电脑间里，破坏其中一台电脑。
暴君（T-002）	启动电源返回后，打破门上方的灯。
B.O.W.	进入实验室前，打破门上方的灯。
生化危机 总结1	进入实验室后，破坏右侧的电脑。
生化危机 总结2	乘坐电梯返回时，在遭遇基美拉和丧尸的走廊中破坏唯一的一盏灯。
布莱德·维克斯	遭遇最后两只猎杀者时，破坏它们头顶上的灯。
恶梦 Chapter 1	
理查德·艾肯	破坏初始位置第一个拐角处的柜子。
爱德华·杜威	打破瀑布内洞窟梯子旁的门灯。
乌鸦	打破中庭花园升降机左边第一个罐子。
恶梦 Chapter 2	
恩里克·马里尼	在初始位置消灭第一个猎杀者之后进入下一个房间，转弯之后打落左侧墙上的油画。
给谢尔盖·弗拉基米尔的封信	在大厅正门处转身对付猎杀者及黄蜂时，破坏右前方远处的椭圆形画像。
巨蟒	打落BOSS战门前的那副油画。
转生 Chapter 1	
病毒备忘录	在初始位置破坏面前的显示器。
某人的日记	在出现分支的时候选择左侧路线，随后在拐角出破坏有霰弹枪的通风口附近的吊灯。
给某人的信	在有防火梯的房间外破坏角落里的箱子。
转生 Chapter 2	
家庭照片	与丽莎交战后来到二楼，在转弯处遭遇猎杀者的位置破坏右侧的桌子。
特雷沃一家	在遭遇两只猎杀者的走廊中打落中央的大幅油画。
丽莎	来到艺术品陈列室后，破坏两扇门中间的油画。
浣熊市毁灭事件 Chapter 1	
吉尔的日记	从初始位置一直前行到有双页门的地段，随后遇到三个丧尸，消灭之后继续前进会再次出现三个丧尸，破坏此处的路障。
卡洛斯·奥利维拉	在有乌鸦出现的小桥处可以看到木箱，需要破坏的是门旁边的木箱。
U.B.C.S.	选择左侧的分支，爬上防火梯来到汽车的另一端，需要在这里将汽车引爆。
浣熊市	从楼梯一路奔下，快到第四层时候会遇到一只猎杀者，破坏门附近的灯。
记者的备忘录	来到底层后，打灭转弯之前见到的一只火把。
监视员的遗言	在面对许多丧尸的小巷里，当面对一辆卡车时，破坏右侧的箱子。
浣熊市毁灭事件 Chapter 2	
掘墓者	破坏前方去路的门灯。
舔食者	破坏厕所的门。
常春藤	第一次遭遇蟑螂后，破坏它们上方的灯。
大蟑螂	行进至接连有两只舔食者从大厅上方出现的地方时，选择进入房间，在面对转过拐角处的丧尸时打破长凳上的陈设。
监视员	在随后有楼梯和蟑螂的场景时，破坏角落处的灯。
浣熊市毁灭事件 Chapter 3	
来自总部的传真	在初始位置不远处会发现一个长有植物的小花盆，位于第一次遭遇追踪者所在走廊的拐角处。
追踪者	在存放急救喷雾剂的旁边的灯中。
生化危机3 总结1	打破通向地下室的楼梯前的桌子上的雕像。
生化危机3 总结2	在通向停车场的门外，打破地上的安全指示灯。
巴瑞·伯顿	进入停车场后，引爆左侧有丧尸犬处的汽车。
作战报告书	打破警察局大门右侧的灯。
浣熊市警察局	打破警察局大厅里的唯一一台电脑。
给局长的信	破坏追踪者的火箭筒后，进入二楼的接待室，打落墙上的画。
布莱恩·艾隆斯	与追踪者决战前，打落门上的绿色标识。
濒死	
艾达·王	打落旅馆前方右侧的小标识。
生化危机2 总结1	进入旅馆后，打落上方有壁灯的那幅画。
生化危机2 总结2	在取得急救喷雾剂的位置，打落门上的绿色标识。
G病毒	遭遇BOSS前破坏木桶。
The 4th Survivor	
汉克	消灭全部丧尸犬后，破坏门上方的红色标识。
安布雷拉特别部队	打破放置有草药的那张桌子。
局长的日记	位于办公室的门旁边，被一群丧尸遮挡住。
安布雷拉终焉 Chapter 1	
安布雷拉俄罗斯支部	消灭初始位置的丧尸后，由楼梯来到高处后会遇到丧尸犬，打破它们上方的灯。
安布雷拉浣熊市支部的结局	选择向下的分支，破坏有绿色草药的箱子。
塔洛斯计划	向着通往出口一侧的楼梯前进时，破坏左侧的一堆箱子。
灭菌作战	在QTE提示处破坏此处的箱子。
安布雷拉终焉 Chapter 2	
模拟战斗数据	离开净化室来到走廊后，破坏监视器。
理查德·艾肯的信	第二批舔食者出现的通风管道。
里昂·S·肯尼迪	在水池处选择右侧分支。在随后的房间破坏电脑显示器。
紧急命令	穿过布满激光束的长廊后，破坏左上方的监视器摄像头。
安布雷拉终焉 Chapter 3	
塔洛斯	破坏电脑室的电脑。
谢尔盖·弗拉基米尔	在出现狂暴化丧尸的场景引爆附近的一个油桶。
RED QUEEN	来到最终BOSS决战前的武器库后，破坏房间右侧的箱子。
暗之继承者 Chatper 1	
阿尔伯特·威斯克	在初始位置解决舔食者后再转身消灭丧尸，此时破坏场景上方的吊灯。
伊万	遭遇蝙蝠时，破坏它身后的长凳。
U.M.F-013	列车开动后，破坏右侧的灯。
《威斯克报告书》摘要："她"	列车开动后，破坏红色的灯。
暗之继承者 Chatper 2	
谢尔盖给尼古拉的信	进入电脑室后，破坏右前方的显示器。
威斯克有关变异概念解释的记录	在电脑室中，当视点向左侧转时，破坏左侧的电脑。
怪物化的谢尔盖	走上楼梯后，引爆场景中央平台上的油桶。
在线采访反安布雷拉主义者	检查点过后，破坏场景内的木桶。
奥斯威尔·E·斯宾塞	进入武器仓库后，破坏最里侧的箱子。

©CAPCOM CO.,LTD.2007 ALL RIGHTS RESERVED.

NDS版的《勇者斗恶龙IV》可不是单纯的PS版本的复刻，SE在制作游戏时专门针对掌机在联机上的便利性进行了调整，移民之町是变化最大的地方。在本次的研究中就为各位还在勇者的世界鏖战的玩家们带来移民之町的资料与游戏中徽章的收集。至于怪物图鉴，游戏也不会亏待了玩家，只要完成图鉴就能够获得30万赌资的奖励。

文 火云 美编 anubis



勇者斗恶龙IV	Square Enix	角色扮演
NDS ドラゴンクエストIV		日版
2007年11月22日	1人	4980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

移民之町

NDS版的移民之町与其他版本的有所区别，玩家需要将指定的移民劝诱到町中才能发展移民之町的等级，下面我们就列出移民之町的发展条件以及每个等级可以从中获得的道具(ちいさなメダル的收集除外)。

发展条件

等级	场所	对话角色	住民	备注
Lv1	モンバーバラの町	教会的修女	4	初期
Lv2	バドランド城下町	教会的囚人、宿屋的诗人	8	初期
Lv3	洮の流れる洞窟	B1F的女子、B3F的男子	12	初期
Lv4	イムルの村	B1F牢屋的ベホイミン(需さいごのカギ)	17	初期
Lv5	ハバリアの町 モンバーバラの町	酒场的国王、宿屋的士兵	21	击败デスピサロ后

移民の町Lv1

道具屋	
名称	价格
やくそう	8
どくけしそう	10
キメラのつばさ	25

可获得道具	
道具名	获得地点
うさぎのしっぽ	民家的木桶

移民の町Lv2

道具屋	
名称	价格
やくそう	8
どくけしそう	10
キメラのつばさ	25
においぶくろ	150

可获得道具	
道具名	获得地点
どくけしそう	民家前的罐子
まもりのたね	民家的罐子
ヘアバンド	民家的柜子

移民の町Lv3

道具屋	
名称	价格
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつそう	30
においぶくろ	150
うさぎのしっぽ	230
きんのブレスレット	350
ほしのかけら	500

可获得道具	
道具名	获得地点
まほうのせいすい	道具屋的木桶
ちからのたね	民家的木桶
ふしぎなきのみ	民家的罐子
キメラのつばさ	民家的柜子
73G	民家的木桶
いのちのきのみ	店预定地的木桶
からっぽ	店预定地的宝箱

移民の町Lv4

道具屋	
名称	价格
やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20
キメラのつばさ	25
まんげつそう	30
においぶくろ	150
うさぎのしっぽ	230
きんのブレスレット	350
しっぷうのバンダナ	650
ちからのゆびわ	880
メガザルのうでわ	10000

防具屋	
名称	价格
てつのよろい	1200
スパンコールドレス	2000
みずのはごろも	15000
ちからのたて	13000
てつかめん	3500

可获得道具	
道具名	获得地点
ふしぎなきのみ	迎ひん馆的罐子
けがわのコート	外B1F的木桶
うまのふん	外B2F的木桶
370G	外B2F的木桶
ほのおのツメ	B3F毒沼地
からっぽ	防具屋的宝箱
おべんとう	迎ひん馆1F的罐子
かしこさのたね	迎ひん馆1F的罐子

移民の町Lv5

道具屋	
名称	价格
まどろみのけん	8000
てんしのレオタード	13000
ドラゴンキラー	15000
きせきのつるぎ	31000
ごうけつのうでわ	37000
はかいのてっきゅう	65000

防具屋	
名称	价格
はがねのよろい	2300
てつかめん	3500
ドラゴンメイル	5200
みずのはごろも	15000
ふうじんのたて	20000

可获得道具	
道具名	获得地点
はやぶさのけん	城外西侧的树丛里
きせきのつるぎ	城内B1F的宝箱(城1F中央里侧的隐藏通路，需さいごのカギ)
まもりのルビー	城内B1F的宝箱
ミラーシールド	城内B1F的宝箱
からっぽ	城内B1F的宝箱(城1F中央里侧的隐藏通路，解放レオン王的心，需さいごのカギ)
すばやさのたね	城2F西南房间的木桶
からっぽ	城2F西南房间的罐子(需解放レオン王的心)

徽章的收集

游戏中在各种隐藏的地方可以找到ちいさなメダル，当剧情发展到サントハイム城就可以乘船穿越海洋来到西侧的メダル王の城。玩家可以在城中以收集徽章的枚数来换取奖品，收集的越多，换取的奖品也就越珍贵。

奖品列表

枚数	奖品
15	ちからのゆびわ
20	まもりのルビー
25	マジカルスカート
30	てんばつのつえ
34	メガザルのうでわ
38	きせきのつるぎ
43	しあわせのぼうし
47	ごうけつのうでわ
52	はぐれメタルのたて
60	グリンガムのムチ

获得场所列表

编号	地点	备注
01	テンペの村	井中
02	アネイルの町	温泉的柜子
03	コナンベリーの町	民家的木桶
04	コナンベリーの町	港口的木桶
05	コナンベリーの町	船内的柜子
06	大灯台	2F的宝箱
07	ミントスの町	民家的罐子
08	ミントスの町	井中
09	ミントス东の旅の扉	通路深处的草地中
10	コミーズ西の洞窟	B5F秘密研究所的罐子
11	エンドール城	城内2F的柜子(需まほうのカギ)
12	エンドール城下町	隐藏防具屋1F的宝箱(需まほうのカギ)
13	ハバリアの町の北的小岛	民家的罐子
14	海辺の村	井中的柜子
15	スタンシアラ城下町	民家的柜子
16	スタンシアラ城下町	民家的罐子
17	スタンシアラ城	城内1F的柜子
18	バトランド城	城内1F的宝箱(需とうぞくのカギ)
19	ガーデンブルグ城	城1F的罐子
20	ガーデンブルグ南の洞窟	B1F的宝箱
21	ガーデンブルグ南の洞窟	B3F的罐子
22	イムルの村	B1F牢房的罐子(需さいごのカギ)
23	ボンモール城	城内B1F牢房的罐子(需さいごのカギ)
24	ハバリアの町	B1F牢房的罐子(需さいごのカギ)
25	ハバリアの町	B1F牢房的罐子(需さいごのカギ)
26	ブランカ城	城内1F宝箱(需さいごのカギ)
27	海鳴りのほこら	1F宝箱
28	海鳴りのほこら	1F宝箱
29	海鳴りのほこら	B1F宝箱
30	洮の流れる洞窟	B3F宝箱(需さいごのカギ)
31	ロザリーヒルの村	塔B1F的柜子
32	王家の墓	B3F宝箱(需さいごのカギ)
33	リバーサイドの村	中央小岛的木桶
34	リバーサイドの村	右下民家的罐子
35	魔神像	1F宝箱(需さいごのカギ)
36	デスパレス	B1F的罐子
37	デスパレス	B1F的宝箱
38	エスターク神殿	1F宝箱
39	エスターク神殿	1F宝箱
40	ゴッドサイド	民家的柜子
41	ゴッドサイド	民家的罐子
42	天空への塔	7F的罐子
43	天空への塔	调查8F中的茶色地板
44	天空城	1F的柜子
45	天空城	B1F教会右侧水边草地
46	暗の洞窟	B2F的宝箱
47	デスキャッスル	1F宝箱(毒沼中)
48	隐藏迷宫	B2F宝箱
49	隐藏迷宫	B3F宝箱(水边)
50	隐藏迷宫	B3F宝箱(桥边)
51	隐藏迷宫	B5F井底
52	隐藏迷宫	B6F墓前(洞窟)
53	隐藏迷宫	B7F宝箱(洞窟)
54	移民之町Lv1	道具屋木桶
55	移民之町Lv1	民家木桶
56	移民之町Lv2	宿屋的木桶
57	移民之町Lv2	狗的附近
58	移民之町Lv3	狗的附近
59	移民之町Lv3	民家前的罐子
60	移民之町Lv3	店预定地的木桶
61	移民之町Lv4	狗的旁边
62	移民之町Lv4	马屋的草地
63	移民之町Lv4	B2F的墓前
64	移民之町Lv5	城内1F的木桶
65	移民之町Lv5	城内1F的柜子
66	移民之町Lv5	城2F西南房间的罐子
67	移民之町Lv5	城2F外侧中央喷泉的附近
68	移民之町Lv5	城内5F(需将レオン王的心与身体解放)

©2007 Armor Project/Bird Stido/Artepiazza/Square Enix All Rights Reserved.

levelup.cn

游戏城寨

年假期间解锁的最高成就：游说众位同学购入3台PS3、1台X360和1台Wii。只是……某同学的老婆现在恨死我了——他们俩买了PS3之后才知道该机只能运行正版游戏……都怪我之前没解释清楚，还好，后来我帮他俩下载了港服的《橡皮鸭》，两人玩得不亦乐乎，让我心中稍安，他老婆对这款游戏的评价是："画面好棒哦，太可爱了！"我遂附和道："これは1080pですね。"……最后把我把之前买的《真・三国无双5》也塞给了他们。买X360的同学同时买了《使命召唤4》和《皇牌空战6》，对《蓝龙》和《失落的奥德赛》毫无兴趣；买Wii的同学同时购入《超级马里奥银河》和《Wii Sports》(唉……)，略过了《塞尔达传说 黄昏公主》，这再次证明RPG真的不适合新玩家，我估计即使有我不断地推荐，这些同学也还要玩很久的ACT、RAC和FPS才会开始关又注耗时又费力的RPG，新世代主机拓展的新用户中，最后只有很少的百分比会成为PRG爱好者，而老玩家又因为年龄的缘故逐渐流失，这让我想到不久前在网上看到的一个预言：10年以后，世界上只会有两家公司继续做RPG：暴雪和SE。 泰坦

年末游戏狂潮已经刮起

主持人/玛鲁斯

每年末游戏厂商都是卯足了劲把自己精心准备的饕餮大餐带给各位玩家，其中更不乏多个大作，在《真・三国无双5》、《生化危机 安布雷拉历代记》硝烟未灭之时，《战国BASARA2 英雄外传》、《无瑕传说》、《失落的奥德赛》等又势势来袭，玩家和网友们在各版块中的讨论也愈来愈热烈，这种"你方唱罢我登场"的局面还在延续……不过临近考期和岁末工作总结时期，各位在游戏论战的同时还须谨记"健康游戏八句箴言"啊。且看今回的游戏城寨。



发现篇

[CAPCOM官方漫画]战国BASARA2英雄外传《片仓小十郎物语~龙之宝~》
楼主：Zwei
http://bbs.levelup.cn/showtopic-549607.aspx

魔王兄妹狂笑语音，追加阿市唱鬼歌语音，要做铃声请便
楼主：小瑜儿
http://bbs.levelup.cn/showtopic-549740.aspx

《战国BASARA2》同人图整理帖
楼主：nemesis00
http://bbs.levelup.cn/showtopic-546190.aspx

《战国BASARA2 英雄外传》专区

资源篇

上衫姐姐老牌大众脸部将
——直江兼续的搞笑对话

楼主：太正之风

话说这个直江GG在历史上貌似是颇强的，"太阁4"里面也超帅的，"太阁5"就不行了，变成大叔了……什么？你说你和邪魔天使一样控大叔？我……

话说在"战B2"里面他身为一个大众脸戏份就很多(长谷堂追击战)，到了外传，戏份更足了。

本来手取川一战就很恶搞了(雪组……"像花一般绽放吧"……怎么好似似《樱大战》)

但这位大众脸更猛！

他出现后的对话大意是：

直江："我是无敌的！我是无敌的第一队！"

上衫："嗯，第一队就交给你了！"

直江："第一队只有我一个人！只有一个人，我也是无敌的！"

说到大众脸，柴田胜家更可怜，老婆作为主角了，自己却还连个专属造型和声优都没有，阿市故事模式第一关第一个被砍的有名字的武将就是他……可怜的柴田大叔……

帖子回复

0987 直江兼续被击破，直江："啊！虽说无敌但也被干掉啦！"好像面对现实了……

J002 上衫那个雪组八成是在KUSO宝冢剧团……

伊月的手下们改名了

楼主：太正之风

小萝莉的最北端一揆勃发战中，那些有名字的武将好像改名了(非伊月亲卫队等)，最后还有个"馅子饼太郎"，我寒……相信细心的玩家都发现了吧

又仔细看了看伊月手下的名字：萌之进(汗)、藤吉郎(狂汗，猴子……)、水之助、纯之助(爆)、闷次郎(好像是闷字……电视小，看不清)、馅子饼太郎(爆猛)

帖子回复

0987 不光有名字了，配音还上了职员表。同样带遇的还有扎比教众龙套。

雅美蝶 "战B2"仔细听的话会发现小野大辅在里面配杂兵，只不过那时他还没脑残到恶帅的地步，不，说不定已经开始残了。

评论篇

【评测节选】《战国BASARA2 英雄外传》(PS2)

楼主：周瑜公瑾

英雄再临

游戏初公布，并没有引起太多注意，因为已在很多玩家意料之中，有了光荣"猛将传"的先例，Capcom自然也不会示弱。游戏发售前，很多玩家都抱着怀疑态度，令人担心的是这英雄外传会不会是个"骗钱外传"，又或者不能继承前作的要素等。官网更新，论坛预热，新增要素等都浮出水面，令人担心的继承问题也公之于众，继承前作人物服装、等级、能力、武具等令人满意，但不能继承前作金钱与道具的设定可就害苦了许多通宵达旦在本传中刷钱、刷道具的玩家们，实为一大遗憾。

系统之章

首先从画面说起，外传的画面与本传相比，基本没有进化。人物头像全都改成了2D的卡通风格，过场动画依然秉承了系列的传统，华丽的"人偶剧"，开头和结局动画也都真正成了动画，不再是华丽的CG。外传的剧情不错，有很多恶搞的镜头，C社的恶搞功力想必大家都已经领教多次了，很多"暧昧"的镜头也多次出现，这也为同人女们提供了很多题材。剧情与角色的衔接很好，比如伊达政宗在剧情中发动六爪流，那么在游戏画面中玩家控制的就是六爪流的独眼龙。而适时奏响的主题曲也让人热血沸腾！

最令人期待的双打设定，双打只能在天下统一、对战、大武斗会中使用，仍然是无双式的上下分屏，玩家所担心的拖慢在游戏中并没有太多，但人物频繁消失时间倒是会发生，不过都在忍受范围之内，总的来说双打还是基本流畅的。在双打天下统一和大武斗会通关后，系统认定的是1P和2P控制的武将都已通关，得到的奖励相同，这无疑大大缩短了游戏时间！双打连击数、所得金钱、杀敌数是共用的，其中连击数只要一人被攻击击中，连击就会无情的中断，这也提供了1P鄙视2P，2P鄙视1P的理由，很遗憾的是没有合体的BASARA技。双打的创新复活系统，GAME OVER的条件不是一人死亡，而是两人都不幸战死，如有一人不幸体力耗尽，便会陷入气绝状态，角色会半跪在地上等待救援，这时只要另一人站在气绝者的光圈内，气绝者的体力便会慢慢回复，直到体力回复满后，便可复活！如果两人都气绝了的话……那么只有含着泪，抱在一起死了。不得不说，外传的双打做得很厚道！

厚道之章

《战国BASARA2 英雄外传》虽然只是《战国BASARA2》的资料篇，但已经CAPCOM已经非常厚道了，不说新增，说说补完，来看看在英雄外传里出现的数据：30个BASARA武将，1个敌武将、22段影像、50首乐曲、64个战场、84个称号、240种武器、90种防具、183个固有技、150个道具、90套衣服、6个模式。

《英雄外传》确实是对2代很好的补完，应该改名为《Capcom 厚道外传》。各位，战吧！



《SD高达 G世纪 战魂》专区

平心而论，你会打几分？ 楼主：陈大龙

“战魂”的内容仅包括UC系(宇宙世纪)的剧情，虽然我不是很赞同所谓的UC饭，XX饭之类的划分，但如果有人要以诸如没有“W”，没有“SEED”的借口来喷这游戏，个人建议你直接无视掉此帖。

画面 9 非常喜欢这次画面，机体全部由CG绘制，超赞！虽然相比机战的马赛克画面来说，动作的流畅度会受到些影响，看上去会有些生硬，但画质的细腻程度却得到了大幅度的提升。更加具有临场感的“人物CUT IN”给本作增添了不少乐趣。战舰的表现在本作中得到了提升，近乎真实的比例，让人看了更加舒服。

音效 10 相信真正对高达有爱的朋友，在音效方面给10分都不会嫌多，该系列首次采用了全程语音，每一段旁白，每一段剧情，每一场战斗都包含了语音，就连该系列在人语方面向来都被忽略的杂兵也不例外，尽显制作组的诚意，相信光这点就足以让粉丝们感动到泪奔了，加上许多熟悉的原作音乐，而且部分作品的音乐都得到了更新，譬如选择ZETA剧情的时候，音乐也是采用了最新剧场版的《星之继承者》。森口博子阿姨为这次“战魂”倾情演唱的OP和ED更是此次的一大亮点，大感动！

系统 8 操作系统的设计更加人性化了，以前战场移动只能靠十字键来操作，本人对这点一直感到很不满，NEO如此，SEED如此，CE亦如此，在这次终于得到了改善，用摇杆也能操作了。但是由于本人始终无法完全适应哈罗系统，所以给了8分，请各位见谅。

帖子回复

阿波罗 画面9，音效9，系统9，画面没的说了，音效是因为我无法接受同一个人物打敌人音乐居然要重来，听到激情部分又变回开头了……哎……不开战斗画面又没感觉……

风声 画面7，动作不那么协调但还能接受，音效8，系统7，基本没怎么变，语音6，这个要抱怨一下G世纪的语音，就那么几句，听多了头都觉得的大。

《失落的奥德赛》专区

《失落的奥德赛》攻略资料专题页上线 楼主：余生一坠
http://bbs.levelup.cn/showtopic-551234.aspx

《失落的奥德赛》图文流程攻略 楼主：石破天惊
http://bbs.levelup.cn/showtopic-551360.aspx

《失落的奥德赛》总结到第一个BOSS的小心得 楼主：余生一坠
http://bbs.levelup.cn/showtopic-551127.aspx

《失落的奥德赛》魔法一览 楼主：司徒正美
http://bbs.levelup.cn/showtopic-550983.aspx



保定第三届游戏动漫盛会

天下聚会

主持人：玛鲁斯

举办地点	嘉怡商务酒店
活动内容	玩家交流、竞技比赛、游戏试玩、达人表演、动漫节目、怀旧游戏、PC游戏友谊赛、街舞表演
报名地点	玩家报名地点：百汇电玩专卖店2019131(保定动业场南面)
联系人	李军
联系电话	13483772124

太鼓天堂——激奏心中的火花

就在今年，上海引进了街机平台上的《太鼓之达人 九代目》。一开始只想作为一个实验型的游戏来测试市场的没想到它的发展如雨后春笋一般的成长，逐步取代了跳舞机和DJ机等一些传统的音乐游戏的地位。《太鼓之达人》同好者的群体已经小有规模了，他们的技术也不断的进步。同好圈中逐步的涌现出了一些名人，达人级别的好手。圈中一些好友笑称：“零七年炒股不如敲鼓，敲背不如敲鼓！”

养兵千日，用兵一时。高手多了大家不免有个争雄之心，所以急需一个比赛来体现他们的技术，所以才有了这次“太鼓天堂”的主题活动。本次活动我们不但邀请了专业街机方面的选手参加街机平台上的比赛，同时考虑到了掌机平台的玩家来一起同乐。有PSP和NDS的玩家都可以一起来参加。同样有PSP平台的比赛和NDS的活动。准备了丰厚的奖品等着大家来夺取，争取把这次活动做成一个成功主题赛事。顺便说一句凡是来参加活动的女孩子都会送一个娃娃，所以到现在为止有大量的女性玩家来参加！名花有主，我来松土。各位男性朋友们啊你们还等些什么？

到底谁能激奏出心中的火花成为“太鼓达人”，敬请期待2008年1月1日的太鼓达人主题赛事“太鼓天堂”！

http://bbs.levelup.cn/showtopic-545226.aspx

城寨快报

【掌机区系列活动】 http://bbs.levelup.cn/showtopic-548986.aspx
楼主：songkai123 主持人：玛鲁斯

喜庆NDS、PSP发售三周年



从2004年的E3上展出PSP的基础机型到随后任天堂公布NDS的概念图开始，两大电子巨头又在掌机的历史上画上了重重的一笔。追求强大机能的PSP和充满创意、注重游戏性的NDS，给玩家们带来了新的游戏体验，也完全颠覆了大众对掌机的概念。因为PSP，玩家能在掌机上享受到家用机上才有的游戏；因为NDS，玩家才能体验到前所未有的游戏。从2004年12月至今，两部掌机双双迎来各自的三岁生日，而掌上的传奇还在延续……为此，levelup掌机游戏区特别准备各种活动来纪念这个三年。

活动一 我与游戏

活动二 你的我的游戏生活，你的我的levelup



活动三 我的爱机

活动四 看图猜物

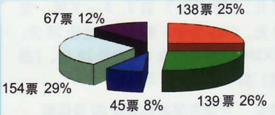
本次系列活动均有levelup游戏城寨与黑角公司提供的精美奖品千万不要错过哦！

中国玩家调查

你对《Wii Fit》感兴趣吗？

主持人：光年

本次调查已有549人参与



- 非常感兴趣，绝对会买一套。
- 感兴趣，试玩过后可能会买来自己玩。
- 一般，但可能买来送给家人或是朋友。
- 不感兴趣，当然不会买啦。
- 对《Wii Fit》不感兴趣，但想看看平衡板还会对应什么新游戏。

任天堂用Wii开拓了体感游戏的新概念市场之后，显然不准备停下前进的脚步。2007年的E3上宫本茂拿出了筹备已久的平衡板，并且公布了新的健身游戏《Wii Fit》。此举一下吸引了业界和全球玩家的注意力。12月1日《Wii Fit》终于如期上市了。那么对于中国玩家来说，这款异质的游戏到底有多大的吸引力呢？玩家们会购买《Wii Fit》吗？游戏城寨(levelup.cn)从12月4日到12月8日以“你对Wii Fit感兴趣吗？”为题对网友展开了调查，目前共有549名玩家参与了投票。

调查的结果很有意思，尽管有多达155名玩家明确表示对于《Wii Fit》没兴趣，但是这一数量仅占总投票数的28%。也就是说剩下的72%的玩家多少对任天堂的这个体感新玩意感到好奇。单从这点上看任天堂以其一贯的战略走出的这一步无疑是相当成功的。在这个吸引眼球就是吸引市场的注意力经济时代，《Wii Fit》的发售相当于为本来就卖点十足的Wii再注入了新的活力。

在调查中表示“非常感兴趣，绝对会买一套”的玩家占到了25%，一款新游戏能吸引多达四分之一玩家愿意购买，已经相当的令人惊奇了。另外表示“试玩过可能会买”和“会买来送家人和朋友”的分别占到了26%和8%。后者也表现出了《Wii Fit》广泛的玩家对应性，即便是游戏经验很少的普通人也会欣然尝试一下。另外由于平衡板周边本身的功能具有可扩展性，还有12%的玩家尽管对《Wii Fit》兴趣不大，却对平衡板的其他玩法相当期待。

从《Wii Sports》到《Wii Fit》，任天堂总是用有趣的设计化腐朽为神奇，开拓出新的玩家市场。那么2008年呢？不知道任天堂还会给玩家们带来什么样的惊喜。

想参与投票或是查看更多调查结果，请关注游戏城寨首页或是直接查看以下网址：

http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx

栏目主持 D·S & 玛娜

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：星仔

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■本期的头等大事自然是2007 TV GAME 大赏（玩家类）投票评选活动了，相信杂志中附送的选票大家已经都看到了吧？请务必认真对待这次活动哦，说不定一不小心就能解决了您的“次世代登录”问题呢。（笑）当然，以玩家投票为基础打造出中国最权威的年度游戏大赏榜单才是我们的最终目的。

■我们这个地处祖国南海岸的城市近来也终于迎来了换季降温，这段时间里小编们病倒一片，看来报上说长期驻扎办公室而缺乏运动的小白领阶层属于流感高危人群果然不假，估计小有强身健体之功效的《Wii Fit》接下来会变成编辑部内的抢手货吧……



■继上期多边形“一生的神作”——小多边形正式公布后，读者们的贺喜信如雪片般……呃，对不起，这个比喻有点俗了……如《降世神通》的成就点数般以几何级数递增，在这里谨代多哥谢过各位，相信他今后会在小编寄语中陆续放出神作攻略连载的。（笑）

■左边可爱的“双猫图”是热心读者CheungSophia提供的，特此向她及她先生表示感谢。话说“读编往来”的小动物图现在已经成为了UCG的一道风景线，希望广大读者朋友们今后遇到让你“萌”到的图时也不要藏私哦！

爆料报 第六期

在游戏世界里小编们最想成为的职业是……？



游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、166～168期、总第173期、177～181期、184～186期、总第189～193期，定价9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第187·188期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元《游戏·人》第22、26辑，定价14元。《游戏光环DVD》第20、21、28、29、30辑，定价8.8元。《游小说》第3、5～9辑，定价9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价28元。《XBOX360玩家专门志3》，定价28元。《最终幻想》第1辑，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

本期流行游戏

What's In

全民皆兵的普及型游戏

《使命召唤4》（8人）

转生之后的40级，估计大家看到这期杂志的时候又转生了吧。

——Gouki觉得《COD4》升级系统里的“转生”设定是让你反复体会本作的动力之一。

正义必胜，邪恶永败

《勇者别嚣张》（4人）

这哪里是《勇者别嚣张》？分明是《玩家别嚣张》！

——对于本作超高的难度，邪魔天使如是评论。

意料之外的惊喜

《德雷克的宝藏》（4人）

PS3台平今年表现最好的原创游戏，没有之一。就是那1000点“成就”让人有点窘。

——新近购入PS3的胜负师对此作赞不绝口。

《使命召唤 4》战略制导卫星



其他编辑部流行游戏地面部队

另类的健身器材

《Wii Fit》（5人）

推荐给“体重（公斤）÷身高（米）的平方>22”且已经购买了Wii的玩家，坚持使用才有效。

——胜负师重申，数值在22～25之间尚属正常，超过25就要加强锻炼了。

读者涂鸦板之小编速写像



本期为大家奉上的是 levelup 网友“影猫”同学创作的小编头像速写（节选），据悉每张头像的绘制时间不到两分钟，速度确实快得惊人。不过在此以个人立场小小地抗议一下：我给人的感觉有那么像鬼家英吉吗……

Q&A

蚌埠 陈旭东：印象最深的小编当然是多边形！出镜率高就是强啊。要说感觉，我觉得多哥是个认真工作的老实人，而且和我现在的化学老师长得很像，非常的像，就连说话都有几分神似，难道我的化学老师是多哥失散多年的兄弟？

据负责读者来信的玛娜和 D · S 的不完全统计，全国我的“失散多年”的兄弟已经超过一个连，远至“索尼克之父”中裕司，近至偶遇的路人甲乙丙丁，由此可见我不愧为一张货真价实的大众脸，这下你们知道我的小编形象为什么要蒙着脸了吧……555（胜负师：我蒙脸是因为太帅，大家不要把我和多哥混为一谈啊！）



上海 王晨：我猜纱迦应该知道怎样让日本发生强烈地震！没错，就是让全中国人民在同一时间在地球表面持续跳五分钟。我相信，凭UCG号召起来的玩家广而传之一定能做到这点的。不过在这之前，UCG一定要提前去日本踩点，当地震开始时，老板一定为了自己逃命而不会有时间关门，于是我们就在这时候打劫电玩店！当然，这是不道德的！由于强烈地震，老板一定血本无归，那我们就在这时候当个好人，以同情老板为手段令其将PS3以每台1000日元卖出，Wii、X360以500日元卖出，PSP、NDS以400日元卖出，老板一定会答应的，亏本总比全亏好吧！当买卖成交后，运回中国，一台PS3买1000块，别的一律卖500（RMB），玩家觉得便宜，UCG又能有赚头，以上条件一定成立，成不成就中国玩家就看UCG的了！

……

特意就您的来信咨询了一下专业律师，得到回复如下：以我国法律，“制造地震”是以危险方法危害公共安全罪；强行以低价购买游戏机，是强迫交易罪；将游戏机从境外运回来销售，构成走私罪；销售三红 X360 的，是销售不合格产品罪；贩卖 H 游戏软件的，是传播淫秽物品罪；最后，UCG涉嫌组织、领导黑社会性质的组织罪，玩家构成参加黑社会性质的组织罪；而您现在犯的则是传授犯罪方法罪，根据刑法第二百九十五条……呃，后面的话题太沉重了，请自行上网检索。

保定 郑龙飞：看了191期ACE飞行员大哥表演狙击不成的漫画后，深表同情，但是又让我有所感触。我以前也有过类似的经历，在玩《鬼泣2》时辛辛苦苦将一关练得非常熟悉，那操作简直就是艺术，本打算在同学面前露露脸，结果总是遇到这样或那样的突发事件，最后只勉强完成了，那时真想找个地缝钻进去。不过这才叫生活，这样才有意思嘛！

通过上次给 D · S 演示《使命召唤 4》的双人狙击关卡，让我发现了这游戏存在的多种可能性和它存在的不足。让我知道了“原来还有这种死法！”这是件好事情啊。

湛江 卢胜楠：也许对于编辑来说，当地应该是各类正版游戏应有尽有，可你们却无法想像，在我生活的这个城市里想买正版那是比登天还难！据我了解，售卖正版的地方在我这个城市并不存在，可怜想买一套《寂静岭 起源》的机会都没有啊！硬件方面更离谱，在商场偶见一台PSP，售价居然高达1800，还是普通版的，最可怕的还是售货员跟我说这里的售价最低，在别的地方找不到如此低价。当时我算是彻底折服了。

看得出您是个正版支持者，不过“有心杀贼，无力回天”大概指的便是这种现状吧……建议您试试网购，不过要当心交易陷阱。

Email waxj9999：家里人不知怎的，对我玩游戏很是反感，有一次我姑姑问我：“你看看你买那么多游戏的东西，要花多少钱？就那一个机器就得上千，真是不务正业。”当时根本没话说……几分钟后突然想起了UCG186期互动信箱里的一个“玩游戏 能当饭吃么”读编对话，于是马上找出来给她看。她看完就不说话了，那时候我觉得非常高兴，很是得意。

好吧，我敢打赌今后我们的杂志已经在您家人眼中被列为禁书了。

韶关 李伟建：纱哥，你说多哥还剩生女孩和生龙凤胎的成就还没解开，我认为这说法不妥。据我所知，生小孩最高记录的成绩是一胎六个，如果按一个50点成就来算，多哥才拿了50点，双胞胎充其量也只有100点，还有三胞胎150点，四胞胎200点，最后还有终极破记录秘密成就一胎十个500点。多哥，请问这些成就，你解得开吗？

……你非要逼我惨死在成就里面吗 －－+

呃……这个“终极成就”如果真解开了，我想多哥后半辈子基本也就告别 X360 了。

游戏城寨 邮购信息

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《战国 BASARA2 英雄绘卷》，定价 36 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 1 辑，定价 9.8 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱《游戏城寨》编辑组（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与我们联系。电话：0931－8663118。Email：yxcz@263.net

掌机王 SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购

《掌机王 SP》第 37 ~ 43 辑、第 61 ~ 67 辑、第 69 辑、第 73 ~ 78 辑，定价 8.8 元。《NDS 专辑》第 2 辑，定价 25 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价 38 元。《口袋玩家》第 1、2、3、4 辑，定价 16 元。《PSP 专辑》第 3 辑，定价 25 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或 Email 方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

Email huangyun：在N年前，听说有小编买了次世代主机却买不起HDTV，就用17寸小康佳进入了次世代。其实你们这些有收入的阶层焉能和我们这些在父母面前骗吃骗喝的穷学生相比？献上我和室友14寸的次世代玉照2张。顺便说一下，电视机买来玩PS2两年了，还是二手货……

……PS3+X360 不知是多少小编的最终幻想，你们到底是在哭穷还是炫耀？



陕西 王非：一好友快过生日了，为了给他买礼物我愁了好几天。此人说他明年高考完要买小P，我就灵光一闪——买了一个PSP-2000的色差线给他，让他干爽去吧！哈哈哈……

最近以电线勒颈作为犯罪手段的袭击事件很多，您留神点。



上海 赵冰：出事情啦！在看到某期读者40本UCG换来20元RMB时我还想怎么可能？谁知这个悲剧也发生在了我身上……前些日子从学校到家后，老妈送来25元说："看你床底下的这一大堆书放着看了不爽，于是我卖了。喏，给你，这是卖了的钱。"我一看，从第61期到第148期就这么消失了，我说人家40本还换来20元RMB，为什么我近百本才换来25元RMB？老妈回答："按斤卖的。"我……

其实您的母亲还算善良的，其他许多读者遇到这种情况别说拿钱，不被扇顿耳光就不错了。所谓知足者常乐，至少这近百本 UCG 差不多能换来两斤猪肉，还是化悲愤为食量吧。以后记住，楼下社区告示栏里的那些"妥善保管财物"的警示可不是贴着好看的。

哈尔滨 刘宗尧：发现《真・三国无双5》里甄姬竟然比貂蝉还要漂亮，其实甄姬的衣服如果换成红・黑（外红内黑）相配的话，就可以去《如龙》里客串一下了。月英姐姐的耳尖如果拉长削尖的话，倒很像精灵族的女孩子嘛！拜服Koei（光荣）对355中某些女士的服装设计！

这次女人都被删剩 5 个了，如果不在服装上下点功夫，光荣定然要被广大男性同胞骂翻啊！

南宁 梁辰：我想告诉玛娜姐姐，合理膳食、适当锻炼是减肥的最佳方法，希望你能放下一堆乱七八糟的减肥方法的想法；还有D・S，小猫咬人是福气啊，我家的猫宁死不肯咬我一口……

多谢你的关心，不过我惟一的减肥方法就是每天晚上慢跑半小时，已经是持续 7 年的习惯了，健身减肥还可以增强体质，推荐给所有女性玩家。

真的？把你家的乖猫寄来，我们交换吧！

上海 关雨君：其实我一直觉得奇怪，小编们都是在深圳的，为什么我们的信都是寄到兰州呢？难道小编们分两批人马？还是有其他原因？（胡思乱想）

兰州是一编室所在地，那里的工作人员会先把大家的信整理分类，再快递到我们所在的深圳二编室来，这种工作方式已经持续了很多年，虽然看似绕了个弯路，但其实是非常高效快捷的。在此向广大支持我们的读者与兰州的工作人员们均表示由衷感谢！

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《街头霸王漫画版》第 2 辑，定价 19.8 元《生化危机官方小说》第 1 辑，定价 14.8 元《最终幻想专门志》第 1 辑，定价 25 元；《怪物猎人官方小说》第 1、2、3、4 部，定价 9.8 元 / 部；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价 25 元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价 16 元；《光明之风 世界全书》，定价 38 元；《荒野兵器画集》，定价 38 元；《逆转裁判 法庭解析全书》，定价 28 元；《机动战士 Z 高达秘录图鉴》，定价 28 元；《灼眼的夏娜》，定价 38 元；《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价 28 元；《王国之心 光与暗之书》，定价 25 元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价 28 元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价 28 元；《传说无限 2 传说系列全书》，定价 28 元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价 19.8 元《天籁传说》，定价 22 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价 24 元 / 本《模魂志》第 8、9、15 期，定价 12 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

本期之最

最坚定的读者

作为一任饭，我最看不惯你们说 PSP 多好，它能有咱 NDSL 好？不信！就不信！除非你们给我个 PSP，玩爽了我就信……

——哈尔滨 孙磊

最直爽的读者

休首先申明，我是冒着被老师逮到的危险给你们写信的，别指望我写下很多的话，我的目标很明确：专门盯着 PSP 来的。

——天长 孙颢林

最邪恶的读者

D・S 你养猫的原因该不是为了怀念离开了的猫太吧？

——贵阳 周珂

（D・S 按：还是那句老话，李安教坏了整整一代人。）

最发萌的读者

小多边形真太可爱了！一不小心就拿着书亲了那么一小下。

——贵阳 周珂

最没事找事的读者

休息的这几天没有我预料中的爽，顺理成章地玩游戏反而没有偷偷摸摸地来得刺激。

——舟山 郑超

最能吃的读者

赶紧改版，要不我把买 UCG 的钱买烧饼去了。

——北京 孙伟健

（D・S 按：这得买多少份烧饼呵……）

最韩乔生的读者

不知多哥产后恢复如何？

——陕西 王非

（多边形按：谢谢你的关心，作为一个很有职业素养的编辑，产后第三天我就开始玩游戏写攻略了。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期大奖



1名

ACG 精美周边 20名 本期特别放送

关于杂志走大众化路线之我见 Email wenbin tang

上期看到杂志某个编辑说今后杂志将向大众化方向发展，看后忽然莫名有一种伤感。想我追随贵刊已有五年了，杂志（不算衍生的副刊）也有一百五十来本，算是一个老读者，姑且倚老卖老，有点发言权。以下是我的个人观点：我最喜欢你们的是编辑们所写的制作精良的攻略。贵刊以这个为起点，起初在中国游戏杂志中树立了一个口碑。你们杂志给我的印象一直都是非常硬派的——《游戏机实用技术》七个字，读起来铿锵有力。所以，听到你们说要走大众化路线，我真的有点伤心。诚然，当今游戏产业以 NDS 及 Wii 为主导，进入了一个以 light-user，甚至连 light-user 都算不上的氛围中。一夜间，似乎大家都议论休闲的游戏，围绕着大众化的游戏转。而曾经的 Core 游戏，除了欧美的几款主视角射击游戏，似乎都被大家忽略了。难道这就是一个浮躁的社会？没有人会对一个游戏研究上百个小时，各种“变态”玩法就此消失？我不这样认为。即使大势是这样，但专程去买本游戏机杂志的读者总该不是 light-user 吧？大众化的道路，慎走！

编 您误会了我们的意思，我们所说的“大众化”是指宏观制作层次的内容，即逐步淘汰一些过于专业且小众的用词或文章，降低杂志在新读者（新玩家）眼中的门槛，让更多的人们加入到“游戏机”这个大家庭中来。譬如从本期开始我们已将所有游戏类型中文化（详情请看胜负师执笔的“特稿”），摈弃掉以往那些只有圈内人士才能看懂的英文缩写，这样的改进无疑是有益于扩大玩家群体的，请读者大人明鉴。

Email jiangyu133：我只想问一件事，是谁在《安布雷拉历代记》攻略里，把那么可爱的舔食者写成了“甜食者”啊？给我站出来，吃我一砖！

肇事者：炎骑士

炎骑士： 经历了上次的“力不从心场”和这一次的“甜食者”事故之后，我已经下定决心要更换输入法了。嗯，我承认自己校对不力，不过谷歌拼音输入法过于强悍的联想功能以及没有提示的自动升级服务让我的自定义词汇库总是混乱不堪……总之，下不为例，读者老爷们请饶过小人吧！



杂志定位与内容创新 见习编委 吕思霆

谈到定位就不得不提到创新。众所周知，中国没有自己的游戏产业，对于从日本、欧美等重大决策和消息只能事先从各类知名游戏网站或者官方网站上获取并加以编译才得以呈现在各位中国玩家的面前，如果杂志本身就慢于网络的话那么杂志的制作更需要体现自己的特色来。在下斗胆问一下各位编辑，UCG 的宗旨是什么？最想要做到的是什么样子的杂志？如果各位说要做中国最全面最有深度最快速攻略最完整且最有影响力的游戏资讯杂志的话，基本上是很难做到的，面面俱到只会面面平庸，所以务必要确定一个中心 N 个基本点（汗）。在下所看到的杂志，内容有些凌乱，看不出突出什么不突出什么，也看不出各位编辑最客观最深入的评价，花花绿绿的倒是很容易令人找不着北，在下认为，如果无法在资讯方面达到与海外同步的可能，至少也要在评论方面高人一筹，完全可以开辟出更有创意的栏目，比如对某些具有争论、非议、特色甚至失望、垃圾的游戏进行点评，从操作、系统到人设、剧情这些客观的角度，小可以小到打击度、精准度、要素安排，大可以大到对厂商、主机甚至社会的意义，言辞可以激烈，但是只要讲述的是事实玩家是绝对可以接受的，至少比现在的“黄金眼 review”这些总是在对优秀作品不停夸赞的栏目更有意义一些，玩家也许更需要一些特别的东西，而不是重复的东西。

编 新加入的见习编委吕 MM 第一次写评刊报告就大胆地提出了许多尖锐犀利的观点，着实值得表扬。诚然，在网络资讯异常发达的今天，身为平面媒体的杂志在攻略时效性上遇到的艰难考验是前所未有的，“时间”是我们遇到的最大瓶颈，所以我们务必要在深度与广度上做足功课，才能继续维系住独有的品牌优势，让读者们觉得看到的并不仅是流于表面攻略内容的浮光掠影。至于杂志的特色问题，我们日前开辟的“编辑视点”栏目与本期开始新增的热门游戏专栏均是为了更加强化这个概念应运而生，而固定栏目的特大号也是方案之一，期冀能够得到广大读者们的认可与指点。创新无止境，我们会一直努力下去。

近期杂志意见总结 广州 岑祺安

我认为改版之后杂志最重要的还是应保证各个栏目的质量。自己希望能看到更多好的文章，另外建议能在“游戏排行榜”中加入欧美的主机销量榜。而“新作短波”和“游戏进行时”这两个栏目虽然想向读者表达的栏目概念是很清楚的，但是怎么说呢，总觉得好像有那么些与其他栏目重复的感觉，不太能突出本栏目的特色。还有光盘，自己提个小小的建议，希望能在杂志上写出光盘菜单的背景音乐，因为总觉得小编们选的曲子都挺好听的，却无奈都不知道是什么曲，搞到要上网发帖问，多不方便啊。还有就是“读编往来”的版面希望能尽量做得好些，现在的有点乱。最后再期待一下杂志全新改版后的新小编形象。

至于最不喜欢的栏目，应该是“游戏进行时”吧，这个栏目的性质有时像攻略，有时像研究，有时像特快，总是有那么点与其他栏目重复，不能突出这个栏目的特色。另外这个栏目毕竟是只有对介绍的游戏有兴趣才会去看的，不太感兴趣的就直接 MISS 掉了，可以的话希望能尽量向受众面广一些的方向发展。不过自己也知道这是很难实现的，毕竟众口难调，各有各的爱好兴趣。希望小编们能努力吧，把这个栏目做得更出色。

编 “游戏排行榜”虽然目前依然以日本游戏销量为主打，但是会不定期加入欧美的游戏信息，这点请广大关注欧美游戏动态的读者们放心；“游戏进行时”现已成为杂志改版计划的下一个重点目标，目前已在版式上逐步入手解决缺乏观赏性的问题；至于全新改版后的新小编形象本期已正式公开，请大家多提批评意见。

公告

2007 年下半届编委到本期为止任期已满，编辑部全体编辑谨在此向全体编委团成员致以诚挚谢意。本届“最佳编委”由编委冯健获得，杂志社将向其发放特别奖金以资鼓励，同时也欢迎更多有独到意见的资深读者加入到编委行列中来。有意者请发简历至 ucg@ucg.com.cn。

本期问题

1. 请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为 100 分），内容包括封面、新闻、前线、特企、特快、攻略、研究、光盘等，谢谢！
2. 本期我们杂志进行了大改版，请问您都发现了哪些改进过的地方呢？完整回答出的读者将获得我们的特别礼品哦。
3. 请问您在春节前有购入新主机的打算吗？如果有的话，会是哪一台呢？
4. 请问您对本期开始进行的“游戏类型中文化”（参见特稿）改革感觉如何？是否习惯这种变化？

12A 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者
唐山市路北区 孙健

成都	陈果	新乡	焦瑞鹏	封开	聂晓斌	通化	许子耀
蚌埠	陈旭东	上海	李迪	嘉兴	任召挺	长春	姚超
商丘	戴思远	合肥	李顺梅	桂林	沈洋	宾阳	张景豪
唐山	丁泽超	新沂	刘思远	江阴	孙嘉佳	贵阳	周珂
天津	董锋	湛江	卢圣楠	宁波	孙旭凯	湛江	朱日哲

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！

本期推荐 话剧《秀才与刽子手》

推荐人：胜负师

我原本对话剧这种艺术形式十分陌生，但一个偶然的机会，让我有了第一次现场看话剧的经历，感觉非常不错，特别是演员与观众互动的现场气氛让很多人乐在其中。《秀才与刽子手》是一出带有怪诞色彩的黑色喜剧，讲述的是清末一个考试成狂的秀才和一个刚人成瘾的刽子手面对废除科举与酷刑这两大事件时的遭际，冷峻地剖析了封建文化形态对人性的扭曲。尽管该剧揉进歌舞、戏曲等形式，蕴藏着丰厚内涵，但平民话的语言和无处不在的搞笑与黑色幽默让观众在两小时间掌声笑声此起彼伏，适合观众群非常广。因此大家不必觉得这是出“话剧”就一定离普通老百姓很远，只要尝试着看一下，就一定会有不小的收获。



Ⅰ[大事]《游戏·人》第26辑是2007年的最后一本，现正全力制作中，希望这会是《游戏·人》一年来最好的总结。

Ⅱ[推荐]以2750元购入40G黑色港版PS3一部，这个价格还比较实在，还在观望的玩家可趁年底普遍涨价前入手。

Ⅲ[游戏]《德雷克的宝藏》最高难度缓慢进行中，PS3上的几个下载游戏倒是玩得比较多。另外，《街霸Ⅳ》快点来吧！

Ⅳ[影视]受编剧罢工直接影响的美剧《英雄》第二季仓促收尾，不免造成些遗憾。不过第二季对超能英雄的能力设定和世界观进行了补完，因此“英雄迷”们有理由期待第三季的补救与补偿。



Ⅴ[语录]话剧《秀才与刽子手》中精彩台词层出不穷，其中有一句几乎让所有观众笑翻，“你(徐秀才)读了这么多书，什么坏事儿干不出来？”

本期个人签名

神机在手，天下我有！不过因为截稿忙碌，已经三天没开机了。



■很想对一个人说，活着是一种勇气。选择活着，就是选择对抗困难，对抗忧愁，对抗痛苦，对抗一切莫名的未知。所以，艰难地咬紧牙关面对生活的人本身便是伟大的，无须自卑，无须自责。

■原来《MHP2》里打祖龙时躲在入口石头处防落雷不是最安全的，又以血的教训学到新东西了……

■发现爱美(我家的小猫)也是个游戏迷，每次我玩游戏时它都趴在旁边目不转睛地盯着电视，我躺在被窝里玩掌机，它也挤进来看屏幕……都说兴趣是最好的老师，我想照这样下去不久它就能和我一起双打《超级马里奥银河》了。(笑)

■还有，最近经常听见有人说我是索青……宛，你们有谁见过家里除了一台Wii之外啥也没有的索青么？



◀爱美凝视电视时的表情。

本期个人签名

NekoNeko喵喵喵！爱美爱美GOGOGO！



Wii的健身功效实在是太强大了！早在前几个月玩《高达战线》的时候我就已经深有体会。最初仅仅是由于频繁挥动遥控器导致手腕酸痛。随后的情况是因长时间玩《疯兔2》导致两条胳膊都疼痛不已。至于最近的《Wii Fit》，那更是让我全身都得到了最为彻底的锻炼！其结果自然是浑身酸痛。不过这也说明，我真的是缺乏锻炼到了极点。嗯，从现在起，我计划每天使用Wii平衡板进行有氧锻炼至少一小时，以保持原本健美的体型，搜哈哈！(摆健美POSE状)

本期个人签名

伟大的谷歌拼音输入法让我欲哭无泪。(详情请参考本期“猛拍一砖”)



☆最近在朋友的推荐下终于又拿起PSP在每天入睡前断断续续地看“肥皂剧”，当然这里也要提醒一下和晴天有同样习惯的读者，千万不要将屏幕的亮度开得太高或看的时间过长，保护眼睛才是最要紧的。

★看电视剧和玩游戏一样，相似的东西看多了就会出现审美疲劳，所以偶尔当当火星人也是不错的，至少你能从一些在别人眼中看似平常的东西中获得更多的惊喜与快乐。

☆由上一段寄语引出的关键词：剧集《爱情新呼吸》、歌曲松浦亚弥《风信子》(晴天火星推荐版)。

★《星海传说 初次启航》的限定版果然诱人，不但是个人最爱的冰蓝色，后方的LOGO也颇有气势。如果官方能够推出PSP可拆卸的外壳该多好，虽然这是个很邪恶的想法。

本期个人签名

天气转冷……赖在被窝不想出来的毛病又犯了Orz



●PS3专页终于开张了，请各位有或者打算购入PS3的玩家们多多支持呀，想看到什么内容或者自己有关于PS3的东西要写，都可以来信告诉我们。

●由于编辑大罢工，《英雄》第2季只11集就匆匆结束。前边几集过于拖沓，后面又收尾的太仓促，好在Sylar终于回来了，看来下1季还是很有搞头的。

●《WE2008》大师联赛缓慢进行中，新加的难度果然比《PES2008》难了不少，加上队中的几名主力稳定的状态(白箭头)，终于体验到现实中那些多线作战球队的难处了……

●《英雄不再》在休闲游戏大行其道的Wii上算是一个异类了，推荐喜欢喧哗搞笑风格的玩家去尝试一下。

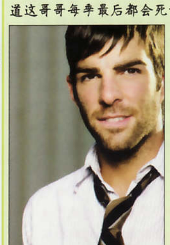
本期个人签名

身体是自己的，要爱惜！



◆《无限传说》无疑是本期陷得最深的游戏了，《勇者别嚣张》简直让人抓狂……

◆《英雄》第二季在编剧罢工中结束，现在这部美剧已被我定为年度耽美大戏，编剧一次次拆CP重新洗牌让人感觉果然大神就是不一样，不过难道这哥哥每季最后都会死一次么？Sylar的回归大好，这家伙在第二季都快成过路男了，最后那句“我回来了”怎么感觉像《终结者》。(−_,−)



◆听了我家小凯王子的声音差点没喷出来，这是哪位大叔配的？这也太苍老了吧，不过现在我们都以推倒他为目标！王子殿下，您就从了我们吧，哦呵呵呵呵。

本期个人签名

天啊，你真高！



●最近某香港媒体评选出了香港电视剧中的10大屁话，其中有一句大家几乎都听过的经典台词“人活着关健要开心”榜上有名。与这句有异曲同工之妙的广告名言“我只要高兴就好”同样让人觉得莫名其妙。

●有时候换种方式思考问题确实效果非凡。如果你觉得X360一年金会员的费用太高的话，那300多元平摊到每天才1块多钱。这样想想顿时觉得物超所值。

本期个人签名

YOU CALL



◆看来自己的确是有一双“坏鞋脚”，去年自己穿坏了一双刺客2，前几天又把猎鹰蓝狮给穿坏了，并且坏的都是差不多的位置——左脚后跟。没办法，只有再买一双了，依然是猎鹰第8代，蓝白配色，想必和阿根廷球衣应该很配吧？把鞋拿去绣字的时候，老板拿起鞋，看了我一眼，说，别看现在这鞋漂亮，等一下地，没两天就变色了。我一想也是，赶紧拍照留念，另外也有点存照为证的意思，看看这双鞋能撑多久。

◆《英雄》第二季与其说是结束，不如说是烂尾。剧透的话就不多说了，但还是要抱怨一下这个剧集的水准下滑之快，真令人遗憾，感觉上有点像另一个不争气的《越狱》第二季那样，说来说去，到了最后等于什么都没说。

◆听说有人要织围巾给我做生日礼物，那接下来我盼望的应该就是让天气赶紧变得更冷一点吧！



◆一转眼自己来到编辑部已经满8年了，回想一下，真是很奇妙。

本期个人签名

GOUKI●impossible is nothing●the best is yet to come●one for all ,all for one●中国队，这下不用洗了，直接睡吧



★强烈推荐大家去玩这次的《SD高达》，不仅机体以及战斗动画素质上都有了明显提升，更重要的是通过游戏的形式补充了UC正史中很多我们并不熟悉的作品，用来恶补高达知识最好不过。

★尽管已经到了12月，但天气始终还是没有冷下来，甚至在办公室里有时还是会热得冒汗。虽然已经跑过来工作好几年了，但16依然不太适应这种四季不分的气候，好想看下雪呀……



本期个人签名

祝大家圣诞快乐



1.最近听到最多的问题就是《Wii Fit》到底对健身和减肥有没有用，答案是有用，不过《Wii Fit》就和上健身房是一个道理，重点不是疗效有多好，而是坚持了有多久。不过话说回来，要是有每天都锻炼上半小时的决心，其实买不买《Wii Fit》都一样。

2.休了几天的年假哪里都没去旅游，每天都在折腾逛街和搬家的事，虽然比起之前的住处现在每天早上要少睡半小时，不过新家的小区里有个非常可爱的游泳池，阳台上还有个秋千架，我已经计划好了养只吉娃娃再买个烧烤炉，周末抱着吉娃娃坐在秋千架上吃烧烤的乐事了——嗳？真的不是烤吉娃娃。

3.受了编剧大罢工的影响，《英雄》第二季离奇结束，《24小时》刚拍一半，《迷失》面临无剧本可拍的窘状，加上真人秀剧集的受欢迎度水涨船高，我已经隐隐开始感觉到明年的冷清了。

本期个人签名

马不停蹄——这完全是字面上的意思



★伟大的多哥终于回来了！当我问他知不知道Activision和Vivendi合并的消息时，他居然回答“知道”。真是太让我失望了。

★因为受不了中国移动小妹的骚扰电话，订了3首彩信铃声，结果上了中国移动的当：我咋每天都会订3首彩信铃声咧？

★《COD4》持续进行中，目前是转生后40级。因为一开始不太熟PS3的网络，有几个好友漏了没添加，还望原谅。我玩PS3版《COD4》的ID是UraraSanzenin。有兴趣的话和我一起战吧！



▲参观《最动漫》编辑部时搜刮到的好物。尽管结尾比较失败，但《大剑》依然是今年不错的动画作品。

★“稍微改变一下生活方式，就会觉得整天都不一样。”不到一周，我就已经相信了朋友的这句话。如果你觉得时间过得太快，或者对目前一成不变的生活感到厌倦，不妨尝试一下。

本期个人签名

期待次世代版《战国BASARA》早日推出！



★大学同宿舍年龄最小的一位成了最早结婚的一位，祝福他们！可惜距离太远不能参加婚礼了。

★竟然过着过着就快到圣诞节了，去年圣诞在一个酷似食堂的教堂里度过，今年怎么也得找个有趣点的地方吧！

★Activision Blizzard 在游戏业里真是什么事都有可能发生，本来在我印象中八杆子都打不到关系的两家公司竟然就这么合并了，知道这消息的感受除了吃惊还是吃惊。说起来Activision的游戏合我胃口的还真不少，《使命召唤》就不用说了，早些年还有《托尼滑板》，上大学时《托尼滑板》差不多是我们整个男生宿舍2楼最流行的游戏，我们宿舍里放的那台DC差不多成了《托尼滑板》专用机，每次玩的时候都是围得里三层外三层，围观的都是各个寝室跃跃欲试的挑战者，把整间寝室都挤满了。其实在那之前根本没听说过这个游戏，后来才知道竟然是一个响当当的百万大作系列，看来果然是金子总会发光的。

本期个人签名

为了能跑得动《COD4》的电脑而奋斗中……

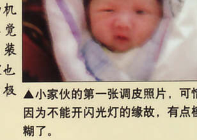


□上期刚说小家伙给我带来不少新的“第一次”，但万万没有料到的是来了个“第一次生病”和“第一次住院”，宝宝26天的时候因为上呼吸道感染住院5天，刚出院的当天晚上又发高烧39度，半夜冲到医院看急诊……幸好几剂退烧药下去后，宝宝的脸颊恢复了红润，一家人悬着的心才算放了下来，否则我也很难放心地回到“战斗第一线”去。可惜因为住院而推掉了满月酒，Gouki他们的行程也被取消……（Gouki：我要看IMAX的《变形金刚》……T_T）

△招行推出了哆啦A梦主题的信用卡，而且一口气推出了四种样式，难道逼着我把四张都办了么……实际上我因为喜欢卡片样式而收入囊中的招行信用卡已经有三张之多了，招行这一招还真是行……

○“我最期待中国队比赛了，因为这时如果老妈不让我玩游戏，我就会说：刚看了中国队比赛郁闷，玩玩游戏出出气。老妈会抱着同情的心理，心说这孩子多可怜，又看到中国队比赛了，然后就同意我玩游戏了。”——一位署名“七曜武器”的读者在我那篇有关中国队南非世界杯分组的博客上的留言。其实对于中国队来说没有什么生存或者死亡之组，因为中国队本身就是“死亡之组”。

×Vista下用TZ的感觉就好像用夏利的发动机套着宝马的外壳，看起来是够炫，但跑起来总觉得差一口气。不过随着索尼提供了多款原预装Vista系统笔记本的XP降级驱动程序，我的小TZ也总算跑出了它应有的效率，TZ真是笔记本中的极品啊！



▲小家伙的第一张调皮照片，可惜因为不能开闪光灯的缘故，有点模糊了。

本期个人签名

I'm back!



胜负师：虽然日历尚未翻过2007年，但UCG已经进入了2008年全新的出版季。在这一年间，(从2007年1月A算起)共有67篇作品出现在自由谈的舞台上，虽然每一篇文章的篇幅都不算长，但总量居然达到了18万字，真正的积沙成塔。感谢踊跃投稿的作者们，同时也感谢支持并认真阅读过自由谈的广大读者。这次的1A自由谈，又会为各位奉上四篇作品，《格斗游戏快感的反思》和《PSP的蓝海战略》两篇文章的作者视角比较特别，有些问题的确可以换个角度来思考。至于《鬼泣》动画版的简评写得比较有爱，动画不长，有条件的朋友倒是可以看看。至于《一路珍重，我们的英雄》是用自己的语言将《光环3》的结局叙述了一遍，这种自由谈的方式还比较少见，《光环3》的玩家大可回味一下通关时的心情。形式、题材并没有太多限制，只希望玩家们能跨出第一步，亲身参与到“自由谈”栏目中来。(投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn)

PSP的蓝海战略

文 deus



不可否认，PSP在国内取得了以往任何一台掌机，甚至家用机都难以取得的成功。虽然无论在日本，北美还是欧洲，NDS的风头都远胜PSP，但在中国，PSP则牢牢地把NDS压在身下。而这样的场面在全球其他任何一个国家和地区都是难得一见的。PSP在国内的成功虽对SONY而言多少显得有点苦涩，但这种成功至少会使SONY的硬件销量报表显得不那么难看，也使得PSP成为有史以来最为成功的非任系掌机。

近年来在谈到任天堂的复兴时，人们总是会提到一个概念“蓝海战略”。突破一个传统的血腥竞争所形成的“红海”，拓展新的非竞争性的市场空间，即所谓的“蓝海”。这样的策略造就了今天NDS、Wii在全球范围内的热卖，而当我们联想到国内PSP销售的火爆场面，发现其与蓝海战略的许多理念竟不谋而合。

1 消费群体的转移和扩大

NDS和Wii之所以能取得如此惊人的销量，与《脑白金》、《任天狗》、《Wii Sports》这种非传统意义上的游戏软件的畅销不无关系，任天堂成功地将白领、家庭主妇、老年人等很少接触游戏的人群拉到了游戏主机前，大卖应在情理之中。而PSP则因为消费对象略显单一而陷入被动。但在国内，呈现出的却是另外一番景象。

总的说来，国内PSP的购买群体可以分为以下两种人，一种是坚定的掌机玩家，另一部分则是之前从未或很少接触过TV GAME的人。众所周知，国内TV GAME一直处于弱势地位，这一方面与国内的经济状况有关，另一方面，一些历史原因也在一定程度上阻碍了其在国内的发展。因此，那些之前接触过GB、GBA等掌机的玩家应该算是同龄人中的幸运儿，也正因为如此，他们对游戏也更具有自己独到的见解，但这并不意味着他们都是传说中的“任饭”。当媒体逐渐发达之后，信息的快速交流使得他们得以亲眼见证PSP机能的强大，而这种崭新的体验恰恰是之前任系掌机所无法带来的，于是，“叛逃”就这样发生了。但核心玩家的数量毕竟有限，真正提高硬件销量的最佳途径还应该是在新的用户群中开辟市场，也就是上文提到的第二种人。这类人群多以15～30岁的年轻人居多，他们中既有在校读书的中学生、大学生，也有已经走上工作岗位的社会人士，大多具有一定的消费能力。而这些人具备的两大特征也使得他们成为PSP消费的核心群体。

1.对TV GAME的新鲜感： 事实上，80后玩家即国内PSP购买的主力军，他们中的大多数人甚至连FC时代的经历都不曾拥有，他们对于游戏的认识不会像核心玩家那么深刻，往往显得比较感性和片面，更看重游戏的第一印象。比如他们追求的是游戏是否好看，而并非是否好玩，画面大多数时候成为了他们评判游戏的首要标准。这种审美标准使得具有不亚于本世代家用机机能的PSP自然成为首选。

2.品牌效应： 很多年轻人可能从未听说过任天堂为何物，也可能从未接触过SONY的CD机、WALKMAN、VAIO笔记本电脑，而PSP延续了SONY一向出色的工业设计，时尚的外形和丰富的功能大大满足了年轻人追逐潮流和炫耀的心理。相比之下，NDSL虽然小巧可爱，但外形上要略逊一筹，单一的功能也使得这部分人对其视而不见。



2 销售网络的转移和扩大

不少人曾笑称PSP为“SONY牌MP4”，这话虽有几分讥讽的意味，但却是不争的事实。笔者不止一次在电脑城等看上去与游戏机毫无瓜葛的场所见到过PSP的身影，不少商家更是赫然贴上了“SONY牌MP4”的标签进行销售，而这种待遇是以前任何游戏主机都无法享受到的。大陆不同于国外，由于游戏主机和软件被水货和盗版充斥，因此其销售大多选择在个人经营的小型游戏店进行，而这种商店对于那些不接触游戏的人而言是毫无吸引力的，掌机又不能像家用机那样利用电视演示，影响力更是有限。但当PSP进入数码商店，与DC、DV放在一起当作电子产品销售的时候，传统的游戏主机销售网络无疑遭到了空前的挑战。相对于价钱不菲，功能却比较单一的游戏机而言，人们更愿用同样的金钱去购买传统意义上的娱乐设备，而随着一台具备了众多娱乐功能，由SONY出品，又附带同类产品欠缺的游戏功能的PSP出现后，人们自然会选择功能更全面，价钱更实惠的PSP，而不是其他产品。硬件畅销产生的效果是双向的，就商家而言，他们会乐于加强PSP的进货，然后我们就得以在更多地方发现PSP，而不仅仅是游戏店。就买家而言，当他们看到身边越来越多的人加入了小P一族，并已经成为了一种潮流，他们自然也会抱着一种跟风的态度购入一台。虽然这些行为看上去很微不足道，但产生的效果却是雪崩性的。国内的MP4价钱可能要比PSP便宜许多，但人们似乎更相信SONY的品牌实力，有些产品或许在播放能力上强于PSP，可是又不具备PSP强大的游戏功能。PSP在性价比，功能全面性上的巨大优势使得其在便携播放器领域轻而易举的取得了胜利，正如它在游戏店击败NDS一样。而这次，PSP胜得更轻松，也更具有象征意义。

3 传播媒体的转移和扩大

让一台主机迅速流行除了自身应具备的优秀素质外，必要的宣传同样不可或缺。虽然SONY在国内并未发行过PSP的行货，但这并不意味着在我们的生活里见不到PSP。相反，PSP频繁地出现在各种媒体中。这种“免费软广告”所产生的效应是不可估量的，于是我们看到了央视电视剧里拿着PSP采访的女记者，看到了以PSP作为短信奖品的综艺栏目，看到了无数如雨后春笋般喷薄而出的PSP杂志……这一方面证明了PSP销售的良好，在另一方面也促进了PSP的进一步流行。网络媒体对于PSP的流行起到的作用是不容小视的，先不说网络上众多关于PSP的下载资源，就以PSP的讨论社区来看，其火爆势头是其他主机都无法比拟的，某些BBS单个区内的发帖量甚至超过了一些综合论坛全天的发帖量，PSP的势头凶猛可见一斑。可以说，PSP在不经意间已经走入了我们的生活。

当然，PSP在国内销售的火爆与“记忆棒”破解不无关系，其版权大环境无疑害苦了软件厂商，这也是SONY一直没有在国内发售行货的计划的重要原因。虽然PSP在国内的成功多少有点无心插柳的成分，但谁又能保证中国市场不会成为PSP以及其他主机的转折点呢？

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

格斗游戏快感的反思

文 阳光成员 万岳



刚上大学那会儿，有一次写散文作业，结果我写得过于犀利，整篇文章都充满了黑色幽默与调侃讽刺的色彩。老师没有狠批，倒是还表扬了几句；但是下课后跟我说了一句话，这话跟今天我要说的事情关系非常大：“你要活，也得允许别人活。”

我问老师这话什么意思，老师说就是就算你说的对，但是你也不能太直白地就那么说出去了，虽然别人可能做的不是太正确，但是你一味地攻击别人，这样等于是不给别人活路；你是说对了，但是也同时否定了别人在思想上继续存在的权利。

这些话语一直存在我心里，前不久去街机厅里玩，玩了几把《铁拳》后似乎突然想起了什么，回家一想跟老师的那些话好像有些关系，但是老师说的似乎也不一定完全对；我觉得有必要讨论一些问题了，在国内，格斗游戏为何相对是小众？去街机厅玩格斗游戏的玩家的比例为什么一直不大？为什么有很多人宁愿在自己家里玩格斗游戏，但就是不愿意去街机厅玩呢？

这些都得从格斗游戏的快感来源来分析。玩家们接触一个新的格斗游戏的快感来源最早是出于对高亮鲜艳的画面、风格奇特的人设以及高速变换的战斗节奏的向往，现在颇有人气的“《罪恶装备》系列”就是以此来吸引新人的；而在玩家玩了一阵子之后，到了对这些表面化的东西开始习惯了的阶段时，最主要的快感来源则变成了对高难度连续技的追求，在对战中打出几套华丽的连续技是所有玩过格斗游戏的人都曾拥有的梦想；而再经过那么一段时间后，当玩家们已经到了能熟练使用一些比较有难度的连续技的阶段时，玩格斗游戏的快感就又转变为在激烈对抗下争胜的心理了，打败对手后那种满足感实在是很惬意。

当然我们不否认有那种境界很高的玩家，他们打格斗游戏跟打其他游戏一样，只是为了休闲娱乐，他们在第三点的游戏快感上并没有太大的追求，胜了就胜了，输了就输了，代币用完了就平静地走人了，他们的水平或高或低，但是他们并不争强好胜，纯粹只是玩而已。但是反观一些境界还没到这层次上的玩家，那种对于胜利的渴望是直接写在脸上的。

格斗游戏最后剩余的快感，再进一步说就是剥夺别人游戏权利后给自己带来的愉悦。其实人人都有“把自己的快乐建立在别人的痛苦之上”的心理，只不过这在台面上说是不道德的；但是到了街机厅，呵呵，谁还管这个？就算打败了对方，要怪也只能怪对方水平不够，扯不上自己什么关系，在这种条件下，打赢越多人就越爽快，但是打赢了对方，对方的游戏行为就被中断了，于是这就是直接剥夺了对方的游戏权利——剥夺的次数越多越高兴，别人的痛苦越大自己就越惬意。这种行为在别的场合下是很难被允许的，但是在街机厅这个特殊的环境下，却是很正常的事情，大家都默许了：既然你自愿上对战台，那么在这个游戏中就是生死各安天命，输了也怪不得别人。

这些当然都是对的，我也没有觉得有太不妥当的地方，但是在平时不怎么擅长格斗游戏的玩家的眼里，那就是我老师教导我的话：你是爽快了，但是我的游戏权利被你剥夺了，除非我再投一个代币继续受虐，当然在你看来这些都没什么，但是我该怎么办呢？

答案就是回家自己玩，这就解答了为什么有很多人宁愿在自己家里玩格斗类游戏，但就是不愿意去街机厅玩的问题，并且在自己家的电视上玩不需要买代币，还省钱，又经济又不会被别人虐，何乐而不为？所以有很多格斗游戏的老玩家一天到晚抱怨说新人都去哪里了，其实新人就是被你们高深的水平给虐回家去了。站在所谓新人的角度上想想看：我来街机厅玩，刚玩了没几分钟，就有一个高手过来投个币，然后把我打得体无完肤，我是什么感觉？

所以为啥格斗游戏一直是小众游戏就很好理解了：很大一部分新人被吓跑了，没有太多可补充的新鲜血液了，而且很多去大型街机厅的人就是为了放松，找个乐而已，试问在这种娱乐心理下谁再愿意去一个自己不擅长的游戏的对战台上找虐呢？

反过来站在老玩家的角度来说，面对新人的时候，也没有任何道理故意放水让新人把自己打得很惨，毕竟自己也修炼了那么久了，那样的话未免太没面子了，就算没有争强好胜的心理，最起码的“保命继续玩”的道理还是说得通的。因此这就造成了一个悖论：老人期望新人来，但是又不可能面对新人就放水，因此大部分新人接受不了那惨烈的第一仗，结果就是新人被吓跑，老人只好继续小众。其实无论是新人老人，只要有一方输了那就是被剥夺了游戏权利，而我在前面也分析过了，这并不是任何一方的错，这是格斗游戏本身带有的属性而已，到最后就是弱肉强食，把快乐建立在别人的痛苦之上，这是格斗游戏刚被设计出来时就已经必然决定了的，当然这种属性在街机厅里体现的更厉害一些，在自己家里的电视前就没那么明显。

回到我老师教导我的话上来“你要活，也得允许别人活”，明眼人看了我上面的分析后，都知道这话根本不能适用在格斗游戏上，胜利的位置就只有一个，却有两个人要争夺，很明显只有3种情况：A胜B输，A输B胜，AB都输(同归于尽)，但是绝对不可能出现AB都胜的情况。所以我一开始就说，老师的话跟今天要说的事情有关系，但是不一定就完全对，起码在格斗游戏上无法适用。说到底其实在街机厅里的格斗游戏对战台，在玩家眼里就是为了决出胜负而设置的；我只能分析出格斗游戏的快感来源对新人不足产生的影响，却不能说格斗游戏本身的娱乐性质有什么问题，因为本来就是游戏，失败也是其娱乐性的一个组成部分吧。

一路珍重，我们的英雄

文 仙仙猫





第一次，注定成为全世界千万人的偶像、人类最强的战士——士官长(Master Chief)就是从星际旅行长眠的冷冻舱中苏醒。

经过6年的等待，终于迎来了这场终极之战。我全身心地投入这场战役体验战场中的每一个细节，并获得了接触电子游戏以来从未有给过我的高超体验。

经过了无数次为换来短暂和平的惨烈战斗，令人异常揪心的时刻士官长艰难地抓住驱逐舰的内舱缝隙，一点点从吸噬一切的空间边缘爬了上来，可却还是与一直鼓励着他坚持到最后的科塔娜一起，被方舟爆炸的巨大光芒所吞噬，此时必须在前端驾驶战舰的神风烈士也无能为力，接着宇宙空间变成了一片银白……

镜头转到了战后的地球，火红的夕阳透射云端，一片贫瘠的山坡，UNSC礼仪兵们整规列队，在坡顶上有一架旧战机的尾翼高高伫立，机身边摆满了鲜花和荣誉勋章，挂满了无数阵亡烈士的相框；那里，是安葬他们灵魂的地方……在那里有凯斯(Keyes)舰长，有他的女儿——米兰达(Miranda)。

米兰达死前面对着生死抉择，不是她自己的，而是约翰逊上士。卑鄙的真相先知得知，人类才是远古先行者的后代，在方舟这个银河系最后的战场上，只有人类可以启动光环的协议，想控制士官长？真相先知这种卑鄙小人，敢直面在星盟中被通称为“恶魔”的这个人类战士吗？于是它绑架了约翰逊，并且打

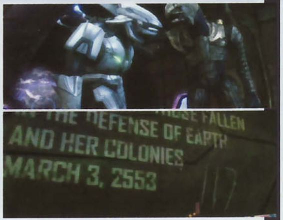
算向宇宙隐瞒一切真相。

米兰达赶来想救走约翰逊，或许她预料到了结局，但显然她还没有足够的心理准备。为阻止光环启动，而非要亲手杀死自己的战友？显然她更愿意将枪口面向敌人。就在难以抉择的一霎，真相先知从背后杀害了她。难道这是真相先知口中人类的软弱……混账话！知道为什么先行者的后代是人类，而不是对先行者有狂热宗教崇拜的星盟中任何一个种族？——这就是人心的可贵。

在那里，也有依旧叼着雪茄的轨道空降军约翰逊上士。他是完美的战士，为了他的家人和美丽的故乡，他愿舍弃一切为之战斗。就在他倒在彻底击败洪魔并通往和平的最终一段路途上时，就在神风烈士被阻隔在密封大门外，就在我扮演的士官长手中的武器无法对抗为保护方舟突然反目的引导者这种危急关头，他用最后仅剩的一点力气举起射线炮，在我面前痛击了这个先行者的人工智能而为我解了围，当我跑过去从他手中接过武器继续战斗时，他已失去了知觉……在士官长最后想救活他时，他拒绝了，而留下一句遗言：“请让我轰轰烈烈的死去，记住千万不要失去她……”在把科塔娜的核心交给士官长后，他没能看到最终和平的曙光就牺牲了。

精英族神风烈士向这里缓步走来，像注视着自己的兄弟一般注视着阵亡烈士纪念碑。胡德统帅站在旁边对他说：“我记得这战争是怎么开始的，也不会忘记你们族人所做的事，我永远无法原谅。但是我还是要谢谢你，一直陪在他身边知道最后。真不敢相信他已经离开了(就像我不愿相信这些烈士他们真的阵亡了一样)。”神风烈士并没有辩解什么，只是默默地握住统帅伸出的右手。礼仪兵列队向天堂鸣枪，送别在这场战争中牺牲的无私英雄们。

神风烈士回到了星盟巡洋舰的舰桥，战争结束后一切显得如此平静。面对流露出归乡渴望的精英族指挥官，他想起了在他们一道踏足方舟时，士官长和他说过的话：“结束这场战斗，之后回家。”神风烈士坚定的坐在战舰指挥席上，说道：“我们胜利了，让我们回家！”



在那里，当然有我们的英雄，在纪念碑的一角上，一行用军刀刻上的数字格外醒目：117。那是士官长的代号，就是他使我们在最艰难的困境中也没有放弃希望，而同时我们也知道，士官长仍在战斗……

I'll be your home 简评《鬼泣》动画版

文 阳光成员 原墨

写在前面：这部动画于今年6月14日推出，虽然只有短短12集，但是却给本人留下深刻印象。而即使是在落笔写下这篇文章的今天，这部动画依然给我一种意犹未尽的感觉。不过说真的，在观看这部动画之前，我的心里却是充满忐忑的。因此，为了表明这部动画的优秀，我会把观看前后的真实感受写出来。另外，本文有少许剧透，近日有意观看此片的的读者朋友们请留意。



“什么？《鬼泣》要出动画了？”这可是个好消息。虽然因为觉得游戏太累眼睛的个人原因我并不怎么玩《鬼泣3》，但是作为一个动作游戏爱好者，早就晓得“《鬼泣》系列”的优秀以及但丁的个人魅力，所以对于它在另一平台的首秀自然充满了期待；况且，对于我这样一个对系列的很多东西都一知半解的玩家来说，《鬼泣》动画的出现绝对是一个让我恶补剧情的好机会。可是兴奋归兴奋，期待归期待，对于这部动画的播出，我却表示出了些许担忧，主要是担心Capcom的制作态度问题。大家都知道，现在距离《鬼泣4》发售的日子不远了，那么，Capcom是投入大气力制作一部精良的动画来延续“《鬼泣》系列”现在良好的走势，乃至吸引一些动漫界的关注和潜在玩家，还是会应景似地弄个小品，打发打发系列死忠们等待新作的时间，甚至可能会因为以尼禄将要在新作中的“篡位”而把动画中的但丁弄得很衰。其次，在当今的动漫世界已经充斥了太多“魔人”设定的前提下，《鬼泣》并不新颖的题材是否还会带给我们新鲜的感受和视听、心理上的冲击，不得而知。不过不管怎样，还得试试再说，正所谓“是骡子是马，拉出来遛遛。”

事实证明我的担心是多余的。首先，Capcom聘请了Madhouse(代表作：《NANA》)来负责动画制作，保证了动画在技术方面的质量，使得整部作品在视听方面具有绝对的冲击力；其次，在故事剧情方面出其不意地选择了走原创路线。虽然这样的选择多少会让系列FANS失望，但是客观地说，Capcom在编剧方面的功力还是颇为高深的。犹如家庭情景剧似的任务剧情虽然打破了传统的动画叙事模式，甚至每一集的基本框架大都可以简单的整理为：恶魔犯事→但丁接受雇主委托→但丁出马→搞定任务，但是在观看的时候却丝毫没有腻味的感觉。而小林裕幸也没有受到游戏新作的影响减少对但丁的描写。

诚然，鲜血横流、刀光剑影的场面依然在鬼泣的舞台上屡屡上演，但难能可贵的是，在这样一部揭示人性黑暗面的作品中，我们并没有看到一个嗜杀好战的恶魔猎人，而是一个如此真实、如此个性、浑身上下散发着人性光辉的但丁。他实力超群，却从不仗势欺人，甚至有时会被别人气得没脾气；他依旧我行我素，但是却懂得在关键时刻履行自己的职责；他的身体里流淌着魔界之血，但是却比许多人类更加懂得灵魂和生命的真谛。可以说，但丁的性格在这里得到了相对于游戏中更加完整的诠释。

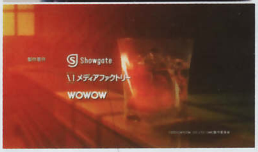
但丁固然是重中之重，但若是少了其他角色的互动和衬托，精彩程度也要打些折扣，好在这里并不缺少个性鲜明的人物，比如帕蒂。让一个从未在“《鬼泣》系列”作品中登场过的小萝莉担当这样一部限制级动画的女主角，不得不佩服Capcom的魄力，看来它这次是要原创到底了。而事实证明，我们不仅要对Capcom“敢于启用新人”的政策拍手称赞，更要钦佩其独到的眼光，因为帕蒂不仅出色地完成了串联起剧情的任务，使这部动画的整体结构不至于太过零散，更是凭借其自身可爱、天真无邪的性格感动并影响着身边的每一个人，她就好比漆黑世界里的一根蜡烛，而最先被这根蜡烛点燃的正是我们的主人公——但丁。此外，动画在细节方面的处理也十分讨巧，主要角色的一些爱好和习惯往往都是由此体现。比如但丁爱吃草莓圣代和披萨、帕蒂喜欢画画等等。要是更加仔细观察的话，甚至会发现一些更加令我们感兴趣的东西，比如说但丁和两位美女Lady、Trish的关系，他更倾向于后者等等。

最后，我不得不发自内心的赞赏一下动画的片头和片尾曲，而仅仅用“好听、悦耳”来形容它们是远远不够的。个人认为，符合动画的意境才是其震撼我的真正原因。分别来说，其实《鬼泣》的世界就是一个狂躁的，充满欲望和杀机的世界，而片头曲刚好是一首哥特式风格的摇滚乐，用来体现这种意境可以说相当恰当。乐曲中段时的那20来秒钢琴、小提琴合奏更是神来之笔，配合着但丁远去的背影以及眼睛里流淌出的鲜血，一种“杀戮本非自己所好，但是却无法摆脱这种宿命”的无奈之情溢于言表，让人印象深刻。相比片头曲呈现出的狂躁不安，片尾曲要安静许多。可以说，这是一首治愈能力极强的歌曲。优美的旋律，舒缓的节奏，辅以温馨感人的歌词轻声吟唱，就像是亲人的抚爱和关怀。再强的人也有权利去疲惫，透过及川リッ那并非天籁但是却无比温暖的声音，我们仿佛进入了但丁的内心世界，体验到了他强悍外表下隐藏极深的脆弱和茫然的一面。

好吧，我承认自己已经深深陶醉在这部动画中了。如果满分是10分的话，我想我会为这部动画打上9分，并且把丢掉的一分归结为——敌方角色太弱了。打个比方，一个NBA的菜鸟选手即使不能得分、助攻、抢篮板，那他最起码还有6次犯规。而我们可怜的恶魔们，他们连这样的机会都没有，可以说个个死得利索。最可气的就是第八话登场的那对魔界兄弟，本以为他们会给但丁制造些麻烦，可是万万没想到他俩也在一集之内双双归西，实在对不起自己的身分和造型。也许，这部动画中敌方角色存在的惟一价值就是用死时的毫不挣扎来衬托但丁的强大实力吧。

如果你仅仅是抱着想了解“《鬼泣》系列”相关剧情的心态来看这部动画的话，那么你注定不会收获太多，甚至可以提前考虑节省下这些时间。除此之外，你真的没有理由拒绝这部蕴含着真情的作品，当然，你得达到这部动画的推荐年龄。





新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007 年 12 月 4 日～2008 年 2 月 14 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年12月8日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	740.91元人民币
100日元	6.65元人民币
100欧元	1084.69元人民币
100港币	95.04元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

今年的年末商战终于要进入到收官的阶段了，各个机种都为玩家准备了不少圣诞大餐。PS3上的《虚幻竞技场III》算是履行了承诺，这款颇受关注的游戏终于在日历还没翻到2008年之前推出了。PSP的《Patapon》有可能成为年末的一批黑马，其可爱清新的画面风格和创意独特的战斗方式一定会吸引不少女性玩家前来尝试，难道另一款《乐克乐克》即将要诞生了吗？

12.11 虚幻竞技场III

PS3 主视角射击 | Midway | 59.99 美元 | 无对应周边 | 17岁以上玩家对应 | 推荐度 A

本作的联机模式中除了会包括经典的死亡模式、团队死亡模式与夺旗模式等外，还会增加新的"Warfare"模式与Vehicle CTF模式。游戏中的场景依然会保持科幻和哥特式的建筑，破碎的城堡、重力变化的太空船等经典的要素也会得以保留。虽说游戏的重点在联机模式，但是单机部分也丝毫不马虎，单机





模式中玩家将会体验到一场庞大的星际战争。据称本作还将支持索尼在2008年推出的PS Home，玩家可以在Home之中举办各种聚会或组织比赛。

12.13 梦精灵 星降夜物语

Wii 动作 | SEGA | 6800 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | 推荐度 B

相信拥有SS主机的玩家一定不会对本作陌生，11年前圣诞假期推出的《梦精灵》曾经是许多玩家心中美好的回忆。游戏以其独特的世界观、自由的操作方式与爽快感获得了很高的评价。游戏依旧描写的是发生在梦的世界的冒险故事。梦精灵将再次展开击败噩梦，拯救梦境世界的冒险。在操作方面，游戏也将运用到双节棍手柄





的体感操作，让玩家更加直观地翱翔在梦的世界。正如制作人饭冢隆所说："新的舞台、新的故事、以及全新的机种Wii，将带给玩家全新的享受。"

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 12 月					
10 日	黑暗地带 51 区	BlackSite：Area 51	Midway	主视角射击	59.99 美元
11 日	半条命 2 橙盒版	Half-Life 2：The Orange Box	EA	主视角射击	59.99 美元
11 日	美国大学篮球 2008	NCAA March Madness 08	EA	体育	59.99 美元
11 日	虚幻竞技场III	Unreal Tournament III	Midway	主视角射击	59.99 美元
13 日	GT 赛车 5 序章版	Gran Turismo 5 Prologue	SCEJ	竞速	4980 日元
17 日	究极大越野 狂野疾驰	MX vs. ATV Untamed	THQ	竞速	59.99 美元
20 日	化解危机 4	Time Crisis 4	NBGI	光枪射击	11500 日元
31 日	Flower	Flower	SCEJ	桌面棋牌	日版未定
2008 年 1 月					
8 日	NFL Tour	NFL Tour	EA	体育	59.99 美元
8 日	卡贝拉鲈鱼垂钓	Cabela's Monster Bass	Activision	体育	49.99 美元
15 日	薄雾	Haze	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
22 日	火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	EA	竞速	59.99 美元
31 日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	7990 日元
31 日	魔界战记 3	魔界战记ディスガイア 3	日本一 Software	策略角色扮演	6800 日元
2008 年 2 月					
1 日	历史频道 血战太平洋	History Channel：Battle for the Pacific	Activision	主视角射击	59.99 美元
5 日	双重世界 诱惑	Two Worlds：The Temptation	SouthPeak Interactive	角色扮演	59.99 美元
5 日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	主视角射击	59.99 美元
12 日	冲突 拒绝行动	Conflict：Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99 美元
21 日	失落的星球 完全版	Lost Planet：Extreme Condition	Capcom	动作射击	6980 日元
26 日	暗黑地带	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99 美元
26 日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99 美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 12 月					
13 日	鬼魂基因	スペクトラルジーン	Idea Factory	策略角色扮演	6800 日元
18 日	摇滚乐队	Rock Band	EA	音乐	49.99 美元
20 日	寒蝉鸣泣之时 碎片游戏	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ游び	Alchemist	文字冒险	6980 日元
20 日	火影忍者 疾风传 终极觉醒 2	NARUTO-ナルト-疾风传 ナルティメットアクセル 2	NBGI	动作	6800 日元
27 日	超级机器人大战 OG 外传	スーパーロボット大战 OG 外传	Banpresto	策略角色扮演	5800 日元
2008 年 1 月					
8 日	劲舞革命 迪士尼频道	Dance Dance Revolution：Disney Channel	Konami	音乐	49.99 美元
8 日	索尼克滑板竞速 流星故事	Sonic Riders：Zero Gravity	SEGA	竞速	39.99 美元
17 日	School Days LXH	School Days LXH	Interchannel-Holon	文字冒险	6800 日元
31 日	宿命传说 导演剪辑版	テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット	NBGI	角色扮演	5800 日元
31 日	凉宫春日的迷惑	凉宫ハルヒの户惑	Banpresto	文字冒险	6800 日元
31 日	放学后的白银旋律	放课后は白银の调べ	dimple	文字冒险	6800 日元
31 日	你的秋之回忆 Girl's Style	ユア・メモリーズオフ～Girl's Style～	5pb.	文字冒险	6800 日元
2008 年 2 月					
7 日	美少女梦工厂 5	プリンスメーカー 5	CyberFront	模拟育成	6800 日元
14 日	恋爱学院 the Origin	D.C. ダ・カーポ the Origin	Sweets	文字冒险	6800 日元
14 日	粉红毒血	ポイズンピンク	Banpresto	策略角色扮演	6800 日元
21 日	梦精灵 into dream	ナイツ into dream	SEGA	动作	3800 日元

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 12 月					
17 日	究极大越野 狂野疾驰	MX vs. ATV Untamed	THQ	竞速	39.99 美元
22 日	埃及祖玛 法老王的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	MumboJumbo	益智	美版未定
20 日	Patapon	Patapon	SCEJ	动作	4980 日元
20 日	凉宫春日的约定	凉宫ハルヒの约束	NBGI	文字冒险	4800 日元
20 日	空之轨迹《完全版》	空の轨迹《完全版》	日本 Falcom	角色扮演	11400 日元
20 日	一步神拳 携带版 胜利之魂	はじめの一步 Portable Victorious Spirts	ESP	体育	4800 日元
27 日	幻影战机	Xyanide ザイナイド	Ertain	射击	4800 日元
27 日	星之海洋 初次启航	スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー	Square Enix	角色扮演	4800 日元
2008 年 1 月					
10 日	零式舰上战斗记 二	零式舰上战斗记 二	Global A Entertainment	射击	4800 日元
15 日	极限冲刺 勇往直前	FlatOut Head On	Warner Bros.	竞速	29.99 美元
24 日	世界足球 胜利十一人 2008 无处不在	World Soccer Winning Eleven Ubiquitous Edition 2008	Konami	体育	4980 日元
24 日	公主联盟	ユグドラ・ユニオン	Sting	策略角色扮演	4980 日元
31 日	大战略Ⅶ Exceed	大战略Ⅶ エクシード	SystemSoft Aipha	策略	4800 日元
2008 年 2 月					
7 日	密码之魂 伊迪亚的传承	Coded Soul 受け继がれしイデア	SCEJ	角色扮演	4980 日元
7 日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの威胁	NBGI	策略	5800 日元
21 日	无双大蛇 携带版	无双 OROCHI	Koei	动作	4980 日元
预定	太空侵略者 EX	スペースインベーダーエクストリーム	Taito	射击	4800 日元

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年12月			
11日	美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	EA	体育	59.99美元
13日	炽焰帝国：末日之环	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	动作冒险	7800日元
13日	式神之城III	式神の城III	Arc System Works	射击	5800日元
17日	究极大越野 狂野疾驰	MX vs. ATV Untamed	THQ	竞速	59.99美元
19日	感官足球世界	Sensible World of Soccer	Codemasters	模拟经营	美版未定
27日	高达无双 国际版	ガンダム無双 インターナショナル	NBGI	动作	7800日元
		2008年1月			
8日	NFL Tour	NFL Tour	EA	体育	59.99美元
8日	卡贝拉鲈鱼垂钓	Cabela's Monster Bass	Activision	体育	49.99美元
22日	火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	EA	竞速	59.99美元
31日	鬼泣4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	7990日元
		2008年2月			
5日	学园坏小子 奖学金版	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
5日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	动作射击	59.99美元
5日	魔法门之黑暗弥赛亚 元素	Dark Messiah of Might and Magic: Elements	Ubisoft	角色扮演	59.99美元
12日	冲突 拒绝行动	Conflict: Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99美元
26日	暗黑地带	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
26日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99美元
26日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
28日	偶像大师 Live For You	アイドルマスター ライブフォーユー	NBGI	模拟育成	6800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年12月			
7日	超级卡丁车	Myth Makers: Super Kart GP	Conspiracy	竞速	39.99美元
7日	搭积木世界巡回赛	Jenga World Tour	Atari	益智	29.99美元
13日	灵魂能力 传奇	ソウルキャリバーレジェンス	NBGI	动作	6800日元
13日	式神之城III	式神の城III	Arc System Works	射击	5800日元
13日	陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	Square Enix	角色扮演	6800日元
13日	梦精灵 星降夜物语	ナイツ 星降る夜の物语	SEGA	动作	6800日元
13日	我们爱高尔夫	We Love Golf!	Capcom	体育	5800日元
20日	疯狂登高者	クレイジークライマーWii	日本System	动作	5800日元
27日	交响情人梦 梦幻交响乐	のだめカンタービレ ドリーム☆オーケストラ	NBGI	文字冒险	5800日元
27日	人生游戏Wii	人生ゲームWii	Takaratomy	桌面棋牌	6800日元
27日	Simple Wii系列 Vol.4 The 动作射击游戏	Simple Wiiシリーズ Vol.4 The シューティング・アクション	D3 Publisher	—	2800日元
27日	汉检Wii 汉字王决定战	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检Wii 汉字王决定战	Rocket Company	益智	5800日元
预定	上海	上海	Success	益智	4800日元
		2008年1月			
10日	家庭教师Hitman Reborn 梦幻超绝对战Wii	家庭教师ヒットマンReborn！ドリームハイパーバトル！Wii	Marvelous Entertainment	格斗	6800日元
17日	索尼克滑板竞速 流星故事	ソニクライダーズ シューティングスターストーリー	SEGA	竞速	5800日元
17日	超执刀 新血	ガドゥケウス ニューブラッド	Atlus	动作	5800日元
22日	埃及祖玛 法老王的挑战	Luxor: Pharaoh's Challenge	MumboJumbo	益智	美版未定
24日	任天堂明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	Nintendo	动作	6800日元
31日	家庭滑雪	ファミリースキー	NBGI	体育	5500日元
		2008年2月			
1日	MTV 变形金刚	Pimp My Ride	Activision	竞速	39.99美元
5日	学园坏小子 奖学金版	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
26日	战火兄弟连 进军30高地	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	主视角射击	美版未定
28日	独家钓法 SEGA钓鲈鱼大赛	ウチ钓りッ！セガバスフィッシング	SEGA	体育	4800日元
28日	不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	不思议のダンジョン风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	SEGA	角色扮演	6800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年12月			
13日	快乐儿童DS 1年级	わくわくDS 1ねんせい	新学社	益智	3800日元
20日	茶犬大冒险 梦想世界旅行	お茶犬の大冒险 ほんわか梦みる世界旅行	M.T.O	动作	4800日元
20日	最终幻想IV 重制版	Final Fantasy IV	Square Enix	角色扮演	5980日元
20日	平成教育委员会DS 统一模拟考试特别篇	平成教育委员会DS 全国统一模拟试スペシャル	NBGI	益智	3980日元
20日	网球王子 强力抽杀 天才版	テニスの王子様 Driving Smash! Side Genius	Konami	文字冒险	4980日元
20日	随身彼拉提斯	どこでもピラティス	Konami	体育	3800日元
27日	人生游戏Q DS 昭和生活	人生のゲームQ DS 昭和のデキゴト	Takaratomy	益智	4800日元
27日	人生游戏Q DS 昭和生活	平成のゲームQ DS 平成のデキゴト	Takaratomy	益智	4800日元
		2008年1月			
3日	符文工厂2	ルーンファクトリー2	Marvelous Entertainment	策略	4800日元
17日	触控头脑检定DS	タッチでズノーDS	SEGA	益智	3800日元
17日	马里奥与索尼克 北京奥运会	マリオ＆ソニック AT 北京オリンピック	Nintendo	体育	4800日元
24日	可爱幼猫DS	かわいい子猫DS	M.T.O	模拟育成	4800日元
24日	非常口 逃脱大师DS	非常口 –EXIT– DS	Taito	动作	4800日元
31日	放课后少年	放课后少年	Konami	动作冒险	4980日元
31日	虫师 天降之里	虫师～天降の里～	Marvelous Entertainment	文字冒险	4800日元
		2008年2月			
14日	北斗神拳 北斗神拳传承者之道	北斗の拳 北斗神拳传承者の道	Spike	动作	4800日元
14日	数码宝贝冠军赛	デジモンチャンピオンシップ	NBGI	模拟育成	4800日元
14日	火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷	Naruto–ナルト–疾风传 大乱战！影分身绘卷	Takaratomy	动作	4800日元
21日	世界树迷宫II 诸王的圣杯	世界树の迷宫II 诸王の圣杯	Atlus	角色扮演	4980日元
21日	上帝也疯狂DS	ポピュラスDS	EA	策略	4980日元

12.13 陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

Wii 角色扮演 | Square Enix | 6800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A

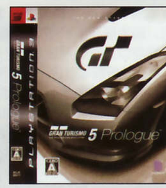


虽然又是一款“《不可思议的迷宫》系列”的衍生作品，但是以“《最终幻想》系列”中造型可爱的陆行鸟为主角，本身就能吸引很多女性玩家的关注。游戏的进行方式和操作都保留了“《不可思议的迷宫》系列”特色，并且引入了“《最终幻想》系列”中的经典职业，只要玩家在进入迷宫前的水晶处转职，即便是同一个迷宫，用不同的职业来冒险也会体验到不同的乐趣。另外游戏中仍然会出现大家耳熟能详的召唤兽，究竟它们是否能为玩家的冒险提供帮助，还是先靠自己的力量征服它们再说吧。



12.13 GT赛车5 序章版

PS3 竞速 | SCEJ | 4980日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



2007年PS3最后的压轴大戏交给了本作，由此也充分说明了本作的分量。就当前PS3的形式来看，或许你不一定会为了这款游戏特意去买一台PS3，不过拥有PS3的玩家几乎都会考虑购买一张。因为这是PS系主机标志性的作品，光是游戏界面就能让你体会到贵族的气息。如果你还挑选它的素质，那简直是把自己逼上绝境。目前得知《序章版》将包含50多辆赛车和至少6条以上的赛道，而且游戏还支持高质量的网络对战功能。本作会让你充分体验到作为PS3用户的优越感。



12.20 最终幻想IV 重制版

NDS 角色扮演 | Square Enix | 5980日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



本作是1991年在SFC平台发售的4代的重制版，当初的原班人马大部分也加入到了开发阵营中，所以喜爱本作的玩家大可放心，游戏的素质是相当有保证的。作为一款重制性质的作品，游戏以原作的世界为基础进行了重新构筑，玩家看到的每一个熟悉的场景都是经过重新绘制的，另外在此基础上追加了新要素和新剧情，SE还找来了大量知名声优为游戏中的主要角色进行了配音。另外，重新制作的大量精美CG也是本作的看点之一，本作绝对是喜爱角色扮演的玩家不可错过的年底大餐。



流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯

流行与时尚是一次轮回的过程，十来年前的牛角扣大衣轮回了几年，近些年来被冠上“学院派”的名号变成了全新的时尚；妈妈辈就在穿的黑丝袜＋鱼嘴鞋一度被视为落伍至极，今年却又在T台上营造出了一场至IN盛典，每一次全新的时尚，都是经过了各种改革的复古过程。

科技产品也是会复古的，而且它的复古，绝不是尺寸改短一点，长度加长一点这么简单，而是创造出了一种全新的潮流。

Email: pop@ucg.com.cn　栏目主持：玛娜

吴克群专访 品味流行.MPG

诺基亚N81大顽家



问：在不久前某知名品牌数码相机的秋季新品发布会上，我们看到你也作为嘉宾受邀出席其中，看来在讲究“年轻、时尚、个性”为宣传方针的数码商界里，你的形象已经得到了广泛认同，那么可否在这里为我们透露一下，你经常随身携带哪些喜爱的数码产品呢？

吴克群：其实手机是我一定随身携带的，因为现在手机的功能都非常强大，不仅可以拍照还可以录音，我的音乐小样都是哼哼唱唱存放在我的手机里。

问：娱乐圈的明星们据说都很喜欢经常更换手机，请问你更换手机的频率大概是多久一次呢？

吴克群：其实我是一个非常念旧的人，所以我的手机经常是使用很久，当然身为代言人，厂商常常提供最新的手机给我使用，所以我现在更换会快一些。

问：购买手机时首选的是外观还是功能？

吴克群：我比较在乎是功能，当然外表也是一个很大的考量。

问：对于一款手机而言，你觉得最重要的功能都有哪些？

吴克群：我会注重在录音跟拍照这方面。

问：我想这款N81应该可以达到你的大部分标准，你对这款手机第一印象如何？

吴克群：很时尚，很有质感，还有它的重量很轻，娱乐功能非常强大，里面的功能都很符合我的需要。

问：我曾经在网上看过一段你和朋友玩《Wii Sports》里拳击游戏的视频，看得出你是一位喜欢游戏的“大顽家”，那挥拳如雨的架势的确是非常“投入”（笑），在这里我代表您歌迷中的所有游戏迷悄悄地问一句：你都喜欢哪些游戏系列？你平均每周会玩多长时间游戏？

吴克群：我喜欢棒球或是赛车，我打游戏其实都是在演出等待的过程或是候机时，所以时间还算ok。

问：常用手机玩游戏或听音乐吗？

吴克群：听音乐比较多，我会把很多音乐放在手机里，就不用再带其他的音响工具（N81的存储卡为2G，可扩充至4G）。

问：N81游戏时的续航时间长达4小时，你觉得够用吗？

吴克群：对我来说刚刚好，因为我最多只会打2小时以内，太久我的眼睛就会不舒服了。

问：能透露一下你今后的音乐创作计划吗？是否会有类似古巨基《最终幻想》专辑那种以半音乐人半玩家身份创作的作品？

吴克群：3月即将发行我的最新专辑，现在正在努力制作中，请大家期待吧！

问：最后，请您以“大顽家”的身分向国内的广大“顽家”们说两句话吧！

吴克群：我即将带我最新的孩子跟大家见面，等我哦！



诺基亚N81基本参数：

外观	滑盖
尺寸	102 毫米 x 50 毫米 x 17.9 毫米
重量	约 140 克
通话时间	上限约为 3-4 小时 GSM
待机时间	上限约为 17 天 GSM
音乐播放时间	上限约为 11.5 小时
游戏时间	上限约为 4 小时
诺基亚官方网站	http://www.nserise.com/cn.

让书籍给我们充电 数码流行.PDF

安迪偷偷把一个石锤藏在掏空的圣经之中，最终他用这个石锤在肖申克监狱中挖出了一条长长的通道，逃出了被囚禁的生活。在书籍里大做文章的传统已经流传了许久，甚至直到这个数码时代也没有什么变化。

前几期的流行玩艺里，小编给大家介绍了一本专门用来给自己玩掌机做掩饰的“书”，这一次的这本“书”和它一样，其实也只有一个书皮而已，但它的实际用途一定会让广大数码产品爱好者兴奋不已。在表面书皮的掩盖之下，这本书其实是一个非常专业的充电器，它可以给手机、随身听和各种数码产品充电，甚至还可以插上灯泡给自己照亮。一个隐藏式的闹钟在书腰的位置，足以在迟到的关头救我们一命。有了这本书之后，一大堆看起来就让人烦闷的电线就可以丢在一边了，只要想想看出远门时收拾行李的轻松就让人垂涎三尺。

小时候家长都是怎么告诉我们的？书可以给我们充电，真是一点都没错啊。



强迫症缔造者 数码流行.PDF



不可否认，挤气泡是会上瘾的——不要告诉我们你没有体会过那种气泡一个个在手下爆开的无以伦比的快感（这是有心理学根据的哦）。

买了东西回来之后，还有气泡纸可以挤，听起来似乎很不错的样子。不过气泡纸虽然大，也禁不住不停手地挤来挤去啊，这种时候，就让无限气泡纸来帮助我们吧。

这个小装置的惟一功能就是仿真气泡纸按下去时爆点的触感，再配上“正宗的气泡音效”——据说制造商真的去找气泡纸的生产商合作录音——最终产生了一个永远爆不完的气泡纸，不管怎么捏，它还是有东西可以捏。为了避免无聊，爆到一百个小气泡时，它还会换个特殊音效给你，像是放屁声、狗叫声、门铃声、性感女声等等。这么一个听起来很无聊的小东西，制造商声称自己计划在明年三月前卖出一百万个……看来挤气泡的爱好者群体远远比我们所猜想的还要壮大呢。

剪刀石头布？ 数码流行.PDF



遇到什么争论的事情还在和朋友以剪刀石头布的方法争出个胜负吗？每次都拿不准到底应该出什么才好吗？总因为自己的运气不好而输给别人吗？这款体现了科技力量万能的小工具就是专门提供给你的。

就如大家所看到的一样，这个像钥匙扣一样的小东西惟一的用处就是帮我们猜拳，虽然连厂商自己都挖苦其为史上最无聊的产品，不过实际看起来，至少它还挺有趣的。由于它出拳的结果是随机的，连我们自己也不知道到底是什么，所以遇到那些善于察言观色或是运用心理战术的猜拳对手就完全不用怕他了。更体贴的是，它还是两个一组同时出售的，如果想找人比一比，也不用担心没有同伴。

美味USB草莓蛋糕 数码流行.PDF



介绍了这么多看起来有点无聊的小东西之后，下面我们终于要介绍一个看起来真的很有用的产品了，那就是这个草莓蛋糕。

不，它不是一个普通的草莓蛋糕，它是四个看得到吃不到的草莓U盘和一个装点得非常精美的蛋糕底座，而且每颗草莓都富含4GB的丰富维生素。

把它放在办公桌上可能用处不是太大，不管怎么繁重的工作，一次用上4个4GB的草莓还是太夸张了点，而且我们还要时刻担心会不会有人突然走过来张嘴把草莓一口吞下去。它最好的用途是用来送礼！没错，如果你有一个每天都对着电脑而且深深爱好上网的女朋友，还能承受着3600元的高价，用它做为生日礼物，那真是再适合不过了。

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354